

# GUILTY GEAR 10th MEMORIAL BOOK

ギルティギア 10th メモリアルブック

月刊アルカディア編集部・責任編集  
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.77





# GUILTY GEAR

10th MEMORIAL BOOK

ギルティギア 10th メモリアルブック

月刊アルカディア編集部・責任編集  
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.77



# GUILTY GEAR

## 10th MEMORIAL BOOK

ギルティギア 10th メモリアルブック







## Chapter 1

# History

1998年のPlayStation版発売以来、数多の猛者たちを虜にしてきた『GUILTY GEAR』シリーズ。これほどまでに我々を魅了し続ける理由はなぜか？ それを追求すべく、作品の歴史を研究する。

# 『ギルティギア』シリーズの歩み

初代「GG」が発売されてはや10年……。数々の作品を生み出し、プレイヤーと共に歩んできた本シリーズの歴史、それにまつわるトピックを紹介する。今まで発売された作品、開催された全国大会……。音楽からファッションまで、「GG」にまつわるさまざまな出来事を振り返っていこう。

The History of Guilty Gear Series

## 『ギルティギア』稼働開始から現在までの歴史

|                |   |
|----------------|---|
| 1998年5月14日     | PlayStationで『GUILTY GEAR』が発売  |
| 1999年9月22日     | PlayStationで『GUILTY GEAR』（復刻版）が発売   |
| 2000年7月        | アーケードで『GUILTY GEAR X』が稼働  |
| 2000年12月14日    | ドリームキャストで『GUILTY GEAR X』が発売   |
| 2001年1月25日     | ワンダースワンで『GUILTY GEAR PETIT』が発売  |
| 2001年2月11日     | 全国大会 第1回ギルティギアゼクスフェスティバル（GGX：個人戦）が開催  |
| 2001年8月25日     | 全国大会 第2回ギルティギアゼクスフェスティバル（GGX：3ON3）が開催   |
| 2001年9月27日     | ワンダースワンで『GUILTY GEAR PETIT2』が発売   |
| 2001年11月10日    | PC（Windows）で『GUILTY GEAR X』が発売  |
| 2001年11月29日    | PlayStation 2で『GUILTY GEAR X PLUS』が発売   |
| 2002年1月25日     | ゲームボーイアドバンスで『GUILTY GEAR X ADVANCE EDITON』が発売   |
| 2002年5月        | アーケードで『GUILTY GEAR XX』が稼働   |
| 2002年11月03日    | 全国大会 第3回ギルティギアゼクスフェスティバル（GGXX：個人戦）が開催   |
| 2002年12月12日    | PlayStation 2で『GUILTY GEAR XX』が発売   |
| 2003年3月22日     | 全国大会 第1回闘劇（GGXX：3ON3）が開催  |
| 2003年5月        | アーケードで『GUILTY GEAR XX #RELOAD』が稼働   |
| 2003年7月31日     | PlayStation 2で『GUILTY GEAR XX #RELOAD』が発売   |
| 2003年12月17日    | アーケードで『GUILTY GEAR ISUKA』が稼働  |
| 2003年          | 『GUILTY GEAR X1.5』が稼働（日本では未発売）  |
| 2004年4月29日     | Xboxで『GUILTY GEAR XX #RELOAD』が発売  |
| 2004年5月5日      | 全国大会 闘劇'04（#RELOAD：3ON3）が開催   |
| 2004年7月23日     | PC（Windows）で『GUILTY GEAR XX #RELOAD』が発売   |
| 2004年7月29日     | PlayStation 2で『GUILTY GEAR ISUKA』が発売  |
| 2004年12月16日    | Xboxで『GUILTY GEAR ISUKA』が発売   |
| 2005年5月5日      | 全国大会 闘劇'05（#RELOAD：3ON3）が開催   |
| 2005年9月19日     | 全国大会 GUILTY GEAR GIGS（#RELOAD：シングル）が開催  |
| 2005年9月        | アーケードで『GUILTY GEAR XX SLASH』が稼働   |
| 2005年9月29日     | PlayStation Portableで『GUILTY GEAR XX #RELOAD』が発売  |
| 2005年11月25日    | PC（Windows）で『GUILTY GEAR ISUKA』が発売  |
| 2006年1月10日     | 携帯（i-mode）で『GUILTY GEAR ROA』が配信   |
| 2006年3月19日     | 全国大会 GUILTY GEAR GIGS 2nd（SLASH：シングル）が開催  |
| 2006年4月13日     | PlayStation 2で『GUILTY GEAR XX SLASH』が発売   |
| 2006年5月5日      | 全国大会 闘劇'06（SLASH：3ON3）が開催   |
| 2006年8月24日     | PlayStation Portableで『GUILTY GEAR JUDGMENT』が発売<br>発売記念イベント『GUILTY GEAR JUDGMENT DAY』が開催 |
| 2006年10月5日     | ニンテンドー DSで『GUILTY GEAR DUST STRIKERS』が発売  |
| 2006年12月       | アーケードで『GUILTY GEAR XX ACORE』が稼働   |
| 2007年5月31日     | PlayStation 2で『GUILTY GEAR XX ACORE』が発売   |
| 2007年7月26日     | Wiiで『GUILTY GEAR XX ACORE』が発売   |
| 2007年8月13日     | 全国大会 闘劇'07（ACORE：3ON3）が開催   |
| 2007年11月29日    | Xbox360で『GUILTY GEAR2』が発売   |
| 2008年3月17日     | PlayStation 2で『GUILTY GEAR XX ACORE PLUS』が発売  |
| 2008年4月13日     | 第1回公式大会BURSTOUT CONCERTO（GG2：1ON1）が開催   |
| 2008年8月17日     | 全国大会 闘劇'08（ACORE：3ON3）が開催   |
| 2008年10月11、12日 | 第2回公式大会BURSTOUT CONCERTO（GG2：1ON1、2ON2）が開催  |

「GUILTY GEAR」とは？

●新たな2D格闘の息吹

1998年5月14日、新たなる2D格闘として産声を上げた「GUILTY GEAR」。魅力的なキャラクター、多彩なゲームシステム、そしてスタイリッシュなサウンドと、当時隆盛だった2D格闘ゲームの中でも異彩を放つ作品だった。さらにその激しいゲーム性はコアな対戦ゲーマーに評価され、魅力的なキャラクターやストーリーは、世界観に魅了されたファンの支持を受けた。

そして、2000年7月。ファンの熱い支持を受け「GUILTY GEAR X」が登場。アーケードで登場したその作品は、当時の2D格闘ゲームをはるかにしのぐ美麗なグラフィック、気分を高揚させるメタル調のサウンド、そしてアーケード向けにブラッシュアップされたゲーム

バランス。2D格闘の常識を覆した本作は、ファンだけでなく多くの格闘ゲームユーザーを取り込むことに成功した。

2D格闘ゲームの代表作に躍り出た本シリーズは、2002年5月「GUILTY GEAR XX」を発表。スレイヤー、イノ、ザッパ、プリジットなど魅力的なキャラを追加し、フォースロマンキャンセル、サイクバーストといった新システムを搭載して、2D格闘ゲームの代表として不動の地位を築く。さらに1年後の2003年5月、ロボカイを追加した「GGXX #RELOAD」を発表。絶妙の対戦バランスが多く、格闘ゲーマーに支持された。それ以降も本シリーズがアーケードシーンを引っ張る存在であることには変わらず、「XXS」「AC」が次々と発表され、今でも人気を博し続けている。



◀PlayStationで「GUILTY GEAR」が登場。すべてはここから始まる。



◀2D格闘シーンに衝撃を与えた「X」。記憶に残るアーケードデビュー作だ。



◀そして現在のアーケードを引っ張り続ける「GUILTY GEAR XX ACORE」。今でも数多くのプレイヤーに愛され、ゲームセンターで熱く遊ばれている。

The History of Guilty Gear Series

大会は多くのプレイヤーが集結

●2D格闘ゲーム界への影響

対戦ゲームとして評価が高い本シリーズは、作品が発表されるごとに全国大会が開催され、各地の予選では悲喜こもごも激戦がくり広げられた。

「GUILTY GEAR」～「GUILTY GEAR XX」までは、セガサミーの前身であるサミーが主催となり「サミーズカップ」を開催。「GUILTY GEAR XX」～「GUILTY GEAR ACORE」ではエンターテイン主催の「闘劇」、セガ主催の「GUILTY GEAR GIGS」が開催された。

全国大会が開かれたことによって、プレイヤーのモチベーションは大きく上昇し、全国大会ではさまざまなドラマ、スタープレイヤーが生み出されていったことは記憶に新しい。プレイヤーの極限のやり込みにも耐えうるゲームバランスのなせる業と言えるだろう。



↑全国大会の会場では多くのプレイヤー、ギャラリが集結。その現場では多くの感情が入り乱れ、さまざまなドラマを生み出した。



↑大会で優勝が決まった瞬間は、言葉にできないほどの感動を勝者に与える。その頂きを夢見て全国へ挑戦する者は後を絶たない。

The History of Guilty Gear Series

ゲームの外でも彩りある展開を見せる

●ファッション、音楽への影響

「GG」の魅力はゲームだけに留まらない展開を見せる。「GUILTY GEAR X」では、ファッションデザイナーのMICHIO INABA氏とのコラボレートが実現し、ED絵では氏がデザインした服が登場。コレクションにも出展されるなど服飾業界でも華々しさを見せた。また、キャラクターのデザイン性も高く、コスプレをするファンが多数現れ、イベントにもにぎわせる存在に。

さらに、音楽性の高さも評価されているのが本シリーズの特徴。石渡氏の紡ぎ出すメタル調のBGMは多くのプレイヤー、ファンを取り込み、ロックに興味を持つ人を増加させたことは言うまでもない。また、本シリーズのサウンド制作ミュージシャンによるロックバンド「A.S.H」も結成され、さまざまなイベントに彩りを添えた。



◀MICHIO INABA氏デザインによるアクセルのED給服。この他にもチップや紗夢などの服もデザイン。氏のサイトでも閲覧できる。



↑「A.S.H」は迫力ある演奏を披露。「闘劇」のOP曲も提供するなど盛り上げに一役買った。

「GUILTY GEAR」の流れをくむ作品たち

本シリーズによって2D格闘ゲーム製作の高い開発力を見せたアークシステムワークスは、そのノウハウを活かし新たな2D格闘ゲームも製作している。カブコンとのコラボレートにより実現した「戦国BASARA X」は、人気戦国アクション「戦国BASARA」のキャラが2D格闘ゲームとなったもの。主役キャラや援軍キャラが入り交じるなど、原作さながらの雰囲気を活かしている。

そして次世代2D格闘ゲームと銘打ったアークシステムワークス最新作である「BLAZBLUE」。GGXの衝撃をさらに超えた美麗なグラフィックに石渡氏のシンフォニックメタルのサウンド、さらにやり込みがいのあるキャラクターたちと洗練された作品となっている。「GUILTY GEAR」の血は脈々と受け継がれ、今もお進化を続けている。



↑「戦国BASARA」のキャラが2D格闘で大暴れ！アーク得意の激しい作風にマッチしている。



↑アーケードで絶賛稼働中の「BLAZBLUE」。16:9のHDモニタに対応した超美麗グラフィックのキャラクターが、華麗な攻防を展開。

新ジャンルへの更なる挑戦

「GUILTY GEAR」の最新作である「GUILTY GEAR 2」は、またしてもいい意味で期待を裏切ってくれた。

「「GUILTY GEAR」は格闘ゲーム」というファンの常識を覆し、アクションリアルタイムストラテジーという今までのゲームに無い、まったく新しいジャンルとしてXbox360に登場。本シリーズの重厚かつロックな雰囲気はそのままに、対戦ツールとしてより激しく、深みのある攻防ができるオンライン対戦ツールに生まれ変わった。

また、長い間語られていなかった本作のストーリーの続きが始まり、その新展開には多くの人々が驚かされた。本作は海外でも発売されており、オンライン対戦で海外のプレイヤーとのマッチングも実現。根強いファンによる全世界での闘いが今も行なわれている。



↑「GUILTY GEAR」から数年後の世界が舞台。イリュリア王国の王となったカイの元にギア消失事件の報が寄せられる。



↑対戦格闘とは打って変わり、まったく新しい3Dアクションへと進化。オンライン対戦の楽しさは、次世代対戦ツールの名にふさわしい。

# シリーズ作品紹介

ここでは「GUILTY GEAR」シリーズの全作品を紹介していく。アーケードはもちろん、家庭用でもさまざまな機種で発売されているので、プレイしたことのない作品もあるはず。これから「GG」をプレイしようと考えている方には、必見のページだ。



## GUILTY GEAR (ギルティギア)

1998年、PS用に発売された2D対戦格闘ゲーム。「GUILTY GEAR」シリーズの初作品でもあり、魅力的な世界観やキャラクター、そう快感のあるゲームシステムなどが好評を博した。1999年には復刻版も発売されている。

## S Y システム解説 E M

### ●ガドリリングコンビネーション

タイミングよく攻撃ボタンを入力するだけで、次々と攻撃を叩き込めるシステム。基本的にはP→K→S→HSの順番に攻撃が相手に当たったとき、次の攻撃を入力すればいい。入力タイミングが甘く、格闘ゲーム初心者でも簡単に連続技を狙うことができる。

「GG」シリーズお馴染みのシステムで、これによりスピーディーな試合が展開可能。ただし、キャラクターによって派生可能なルートが決まっている。使いやすいルートを見つけ出し、連続技や連係を狙ってみよう。なお、システム名は「ガドリリング」ではなく「ガドリリング」コンビネーションだ。



↑攻撃ボタンを適当に押してもつながるので、簡単かつ気持ちよく連続技が狙える。



↑チップは立ちHSから遠距離立ちSを出せるので、S→HS→S……とくり返すことができた。

### ●空中振り向き

ジャンプ中に挑発ボタンを押すと振り向ける。振り向いた後もジャンプ攻撃や空中必殺技を出せるので、相手を飛び越えた後に利用するといい。なお、このシステムは説明書に載っていないため、知らない人も多かった。



↑相手をジャンプで飛び越えたら、振り向いてからジャンプ攻撃で攻め込もう。

### ●ダストアタック

ダストアタックは、『IX』以降だと中段技として役立つが、本作はしゃがみガード可能な浮かせ技。ヒットすると相手はきりもみ状態で浮き上がる。◆を入力するとチェイスジャンプになり、相手をホーミングしてジャンプできる。すばやく反応して追撃しよう。



↑ダストアタックを決めたら、チェイスジャンプで追いかけて空中連続技をたたきこもう。

## S T ストーリー R Y

22世紀。人類は無限エネルギーを産出する、超自然的な制御法の理論化に成功した。旧テクノロジーとなった科学は、世界的な禁止事項となる。しかし、新たに魔法理論に基づく殺傷行為が熾烈を極め、ついには異形の生物兵器「GEAR」が産み出された。

某先進国はGEARの製造法の独占をたくらむが、強力な戦闘力と独自の意思を持った「ジャスティス」が出現。

全世界のGEARを従えて人類に宣戦を布告する。対して人類は「聖騎士団」を結成。ここに「聖戦」が開始された。

壮絶な戦いの末、ジャスティスは「次元牢」の深くへと封印され、残ったGEAR達は駆逐されていった。聖戦終結から数年後、ジャスティス復活を懸念した国際連合は、「第二次聖騎士団」の人員選考のため、武道大会の開催を決定した。

## COLUMN

### 挑戦的な意欲作

PlayStationで発売された本作には、2段ジャンプや空中ダッシュなど当時あまり浸透していないシステムが多く、自由度の高い2D対戦格闘ゲームだった。また、チャージアタックや一撃必殺システムといった独自のシステムも多く、全体的に難度が高いが、攻撃ボタンを次々と押すだけで攻撃がつながるガドリリングコンビネーションがあるため、格闘ゲーム初心者でも楽しめる仕様になっていた。

### ●チャージアタック

チャージアタックとは強化させた必殺技のことで、一部の必殺技に対応している。レベルが3段階あり、高いほど威力や技の性能もアップ。特にレベル3の必殺技は、強力なものばかりだ。

チャージ（必殺技の強化）は、対応した技のコマンド+敬意ボタンで使用可能で、ボタンを押しっぱなしにするレベルが上昇。ボタンを離せば即座にチャージを止められるほか、通常技をキャンセルして出せる。そのため、通常技→チャージ→通常技といった連続技も可能だ。この強力なテクニックは「チャージキャンセル」と呼ばれた。



↑ボタンを押しっぱなしでチャージし続ける。途中で止めてもチャージアタックを使うまでは、止めたところから再チャージ可能だ。



↑チャージアタックは強力なもののほかで、見た目が変わったり性能が向上しているものも多い。積極的に連続技に組み込もう。

### ●一撃必殺システム

P・K同時押しすると殺界発生技が出せ、これを当てると殺界が発生し画面が赤くなる。この状態でコマンドを入力すると一撃必殺技が発生。決まればそのラウンドだけでなく、残りのラウンドも奪い勝利できる。殺界発生技は、ガードしても殺界が発生する。ただし、殺界発生技をくらった側は、殺界中にすばやく回避コマンドを入力することで、一撃必殺技を避けられる。なお、特定の攻撃が当たる瞬間にガードしても（ガードした方が）殺界が発生させられるので、攻めている側も常に気が抜けない対戦となる。



↑殺界発生技を当てたり、特定の攻撃をギリギリでガードすると殺界が発生。画面が赤いうちに、一撃必殺技を入力しよう。



↑相手が回避コマンドを入力しなければ一撃必殺技が決まる。決めただけでその試合に勝てるので、リードしていても油断できない。

●個人的なキャラクター達

『GG』はデフォルトキャラが10人、隠しキャラで3人使える。昨今の2D格闘ゲームと比べると数は少ないが、個人的なキャラばかりがそろっている。なお、一撃必殺技のほとんどが「X」で一新されているため、本作でしか見られないものも多いので確認してみよう。

主人公のソルは、封炎剣を武器に炎を使った攻撃が多い。ライバルキャラ



↑髪を使うスピードキャラのミア。方向転換可能なピンクランサー、相手を追尾するアイアンメイデンなどの飛び道具が使えた。

ソル

炎を使って闘うソル。シリーズのすべてに登場しているが、若干技性能が違ふ。ガンフレイムは、地面をはう炎を飛ばす飛び道具で、遠距離からのけん制に使える。無敵技のヴォルカニックヴァイパーは、チャージ可能でチャージ後は大ダメージを与えられる。また、ドラゴンインストールは『GG』から健在。使用後は常にヴォルカニックヴァイパーがレベル3の状態となる。



↑『GG』シリーズの主人公であるソル。若干大振りだが、使いやすい攻撃が揃っている。

のカイは、封雷剣と雷を扱う。どちらも使いやすいキャラだ。メイは小さい体ながら、大きなイカリを振り回す。攻撃は大振りだが、攻撃力の高いパワータイプのキャラ。ポチョムキンも同じくパワータイプのキャラで、巨大な体特徴的。リーチが長い上、「X」以降もおなじみのポチョムキンバスターを備える。クリフは、地上のダッシュやバックステップが無い。攻撃は大振り



↑アクセルは鎖鎌を使って戦う。小回りのきく技が少ないものの、リーチが長く遠距離戦を得意とする。相手を近寄せずに戦おう。

チップ

忍者のチップは機動力が高く、ワープしたり自身の姿を消す技などを持つ。また、ガドリングルートが豊富で、立ちHSから遠距離立ちSを出せる。覚醒必殺技の万鬼滅切（「X」以降は万鬼滅砕）は威力、攻撃発生ともに優秀。連続技に組み込みやすい攻撃が揃っているため、攻撃力の低さを十分カバー可能だ。なお、本作のみコマンド投げの背骨折りがあるのも特徴。



↑各種ブレッド系など『GGX』以降に継承された技もあるが、背骨折りは本作だけの技だ。

リーチが短いものの、一撃の威力に優れたキャラ。また、空中でダストアタックを出せたり、挑発が飛び道具であるなどの特殊性を持つ。忍者のチップと、アサシンのミアはスピードタイプ。チップは3段ジャンプが可能、ミアは空中ダッシュが2回可能なため、どちらも機動力に優れている。スピードをいかして、手数で勝負しよう。ポルドヘッドは、巨大なメスを武器に戦う。通常技のリーチは長い、必殺技は特殊な



↑巨大なメスを使う医者ポルドヘッド。メスに乗るなど変わった技が多い。「X」以降にも似たキャラはいらぬが……?

のが多い、イロモノ系のキャラだ。鎖鎌が武器のアクセルは、遠距離戦が得意。小回りが利く技が少なく、ガドリングコンビネーションが特殊。中～遠距離からけん制して戦おう。ザトーは影を使うキャラ。飛び道具をはね返したり、地面に落ちるといった技があり、他のキャラと一風変わった戦い方が可能だ。

隠しキャラはテストメント、ジャスティス、梅喧が使用可能。ボスとして登場するキャラなので非常に強力だ。



↑ザトーはまだエディに体を乗っ取られる前。「X」以降でも使える必殺技がいくつかあるが、エディ召還はこのとき使えない。

チャージキャンセル

必殺技を強化するチャージは「ボタンを離せば即座に止められる」「通常技をキャンセルして使える」といった特徴をいかせば、通常技の硬直をこくわずかなもののできる。これが「チャージキャンセル」と呼ばれるテクニックだ。チャージキャンセルは、おもに地上連続技や連係で使用。立ちHSなど、のけぞりが長い技からチャージにつないですぐに停止すれば、大幅に

有利となるので追撃が可能だ。また、ダッシュして追撃すれば間合いが離れにくくなる。ダッシュが速いキャラなら、くり返すことで相手を気絶させたり、倒すまで攻撃を続けられるのだ。

なお、チャージの無いアクセル、テストメント、ジャスティスはこの点で劣る。また、ダッシュのないポチョムキン、クリフはチャージキャンセルをいかにしにくかった。



↑ガドリングコンビネーションを使って立ちHSまでつないだら、キャンセルしてチャージ。



↑チャージしてすぐにボタンを離せば、動作を停止する。先に動けるので追撃を決める!

隠し要素

ノーマルモードは、ボスのジャスティスを倒せばクリアとなるが、ソルがカイを使用してコンテニューせずにクリアすると、エンドロールのあとに隠しボスとして梅喧が登場する。本作は難易度を変更できない上、中ボスのテストメントやボスのジャスティスが強敵なので、何度もトライしよう。なお、梅喧を倒してもエンディングは変わらないので気をつけること。

テストメント、ジャスティス、梅喧を倒すと、それぞれが使用できる。ま



↑テストメントとジャスティス。CPUでは強敵だったが、使っても強いキャラクターたちだ。

た、PlayStationの電源を入れたあと、方向キー↓・□・L1・R2をアークシステムワークス社名ロゴが出るまで押し続けても使用可能だ。なお、初期限定で面白い現象がある。ノーマルモードのキャラクターセレクト画面で、2Pで乱入して1Pと同じキャラを選ぼう。その後、対戦に勝利すると1人目にポチョムキンが出てくるが、倒してもポチョムキンしか出てこなくなるのだ。初期版を持っている人は、ぜひ試してほしい。



↑初期版でのみ可能なこの現象を使えば、本来ジャスティスが現れる11人目でもポチョムキン。

COLUMN

究極対戦はどうなる?

一発で勝負が決する殺界、チャージキャンセルを使った連続技など、攻撃面にとがっている『GG』。特に、殺界は発動技をガードしても発動するため、非常に強力。殺界発動技を当てたら、一撃必殺技とダッシュからの連続技の二択を迫れるのだ。そのため、殺界発動技のリーチに優れたキャラが優位に立ちやすい。また、チャージキャンセルを使った連続技が簡単なキャラだと、さらに一歩リードできるだろう。

なお、殺界中の回避行動はキャラによって性能差があり、一撃必殺技を使用されないと、反撃を受けないキャラもいる。スキが少ない回避行動を持っているキャラには、殺界発動技後に二択を迫られないので、戦い方を変えないといけない。

このように先に触ったほうが勝ちとなりやすい本作。お互いが接近戦を嫌がり、中～遠距離から近寄れないといった試合内容にもなりやすいだろう。



↑殺界を発動させれば、即死連続技で次のラウンドか、一撃必殺技かの究極二択に。



↑チャージキャンセルを使った固めが強力なので、先に触ったほうが大幅に有利になる。



**GUILTY GEAR X**  
(ギルティギア ゼクス)

2000年に発売された、『GUILTY GEAR』シリーズのアーケードデビュー作。ハイレゾモードで表現された美麗な画像、意欲的なシステム、キャラクターは、当時のアーケードシーン、格闘ゲームシーンを大いににぎわせた。



C H A R A C T E R

初代『GUILTY GEAR』に登場したクリフ、ジャスティスを除く11キャラクター（Dr.ボルドヘッドの代わりにファウストが参入）に加え、蔵土縁紗夢、ジョニー、御津蘭慈、ヴェノム、ディズイーが新たに参戦。全16キャラクターによる熱いバトルがくり広げられた『X』。いずれのキャラクターも今までの格闘ゲームではあり得なかった必殺技、ド派手な演出、キャラクター固有のシステムをひっつけ、『GG』ワールド

の幅をより広げた。その中でも、テストメントとディズイーの2キャラは、当初はプレイヤーキャラとしては登場せず、ストーリー上の中ボス&ボスという扱い。この2キャラはテストメニューでパスワードを入力するとキャラクター選択画面に登場し、使用可能になった。この隠しキャラの登場が発表された当時は、ディズイーの可愛らしい外見も相まって、アーケード業界の話題をさらっていた。

ディズイー



↑露出度の高い服装に反しておしやかな性格が、ユーザーの心をグッとつかんだ。

ジョニー



↑初代『GG』から名前が登場していた、メイの憧れの人物。裸コートを刀がセクシー。

ヴェノム



↑ピリヤードのキューを武器にするという、新たな発想が話題を呼んだ。

蘭慈&紗夢



↑ジャパニーズ&中華娘の新キャラ2人。それぞれ扇と素手で戦う。

COLUMN

衝撃のアーケードデビュー

1998年にPlayStation用ゲームとして発売された『GUILTY GEAR』から2年。正統後継作品ともいえる『GUILTY GEAR X』が、今までの格闘ゲームとは比べ物にならない美麗グラフィックをひっつけ、2000年にアーケードでリリースされた。一気に格闘ゲームの人気作となった本シリーズは、以後本筋である『XX』シリーズを中心に、さまざまなハード、ジャンルで活躍している。

S Y S T E M

システム解説

『GUILTY GEAR X』には、今までの格闘ゲームの常識を覆したシステムが多数詰め込まれている。特にテンションゲージを50%消費して発動するロマンキャンセルは、攻撃を当てたときのみ攻撃動作（飛び道具以外）をキャンセルして通常状態に戻るという、当時は画期的だったシステム。発動できる状況が多いため、キャラクターの行動だけでなく、プレイヤーの戦術の発想の幅も広がっていった。

●フォルトレスディフェンス

ガード方向+P・K同時押しで、緑のバリアを張る。必殺技ガード時の体力減少、ガードバランスの増加を防ぐ。

●テンションバランス

攻め重視のスタイルだとテンション

ゲージが増加しやすくなり、逃げ重視だと増えにくくなる。

●ネガティブペナルティ

相手から逃げ続ける、といったテンションバランスが低下する行動をとり続けるとペナルティが課せられる。おもに気絶耐久値、テンションバランス、テンションゲージが減少する。

●ガードバランス

攻撃をガードすると基準値が上昇、攻撃をくらうと減少するシステム。連続技の補正に大きく関わっており、基準値より多い場合はダメージが大きく、少ない場合はダメージが低下する。なお、一定値以上になるとガードバランスゲージが点滅し、攻撃を受けると必ずカウンターヒット状態になる。



↑必殺技をロマンキャンセルすると赤い光が発生



↑その後動けるようになる。自由度の高いシステムだ。



↑フォルトレスディフェンスには距離を離す効果もある。



↑一撃必殺技はその名の通り、一撃で相手をKO!

COLUMN

『GUILTY GEAR X 1.5』

『GUILTY GEAR X 1.5』は国内未発売の作品で、NAOM基板の『X』とは異なり、2003年にATOMISWAVE基板で発売された。国内では『GUILTY GEAR XX』が発売されていたので、日本では見かけることが少ない作品だ。『XX』のシステムであるフォースロマンキャン、サイクバーストは存在せず、基本的には『X』のものを継承している。だがダウン追い打ちのみ『XX』と同じで、受け身を取れる仕様に変更されている。また、一部キャラには必殺技が追加されており、ソルにはファブニールとガンフレイムフェイント、カイにはグリードセバー、セイクリッドエッジ。さらにポチヨムキンにはF.D.B.が、チップには空中挑発と、『XX』のものが追加されている。ちなみに、梅喧は特殊技の◆+K

が追加されている上、◆◆◆+Pで妖刺陣、◆◆◆+HSで斬凶略が使用可能と、他の作品では見られない必殺技を備えている。また、初心者でも簡単に連続技が出せる「ガドリリングセレクト」というシステムも追加された。キャラクター選択時に“AUTO”を選択するとボタンを連打するだけでガドリリングコンビネーションがつながるといった優れたシステムだ。



↑タイトル画面は『X』のものと同じだが、『Ver.1.5』の文字が追加されている。



## GUILTY GEAR X PLUS (ギルティギア セクス プラス)

2000年、ドリームキャストに移植されていた「GUILTY GEAR X」。翌年「PLUS」という名称が追加され、PlayStation 2に登場! アーケードの興奮そのままに、「X PLUS」ならではの専用モードも充実している。

## CHARACTER キャラクター

「X PLUS」では「X」で登場した16人に加えて、「GG」からクリフ、ジャスティスが登場。クリフはしゃがみSを使ったけん制が強力で、相手を近づかせない戦い方が有効。一方ジャスティスは、動きのすばやさに加え、N.B.を相手の起き上がりにも重ねる起き攻めが強力なキャラクターだ。また、カイのEXTRAモードを選択すると、ロボカイの原型とも言えるキャラを使用できる。

### ジャスティス



↑ジャスティスは強力な飛び道具を多数備えた、中〜遠距離が強いキャラクターだ。

### クリフ



↑これが「X PLUS」以降のクリフの代名詞となるしゃがみS。リーチが非常に長い。

### EXカイ(ロボカイ)



↑これがロボカイの原型となったキャラ。選択するとステージ曲が変化する。

## フォルトレスディフェンスキャンセル

「X」の対戦で一世を風靡したテクニックが、このフォルトレスディフェンスキャンセル。足払いにつながる通常の技のみ可能なテクニックで、通常技→足払いを入力→2フレーム以内にフォルトレスディフェンスという操作で、通常技の硬直部分を消して動けるようになるのだ。また、これをさらに昇華させたのが、フォルトレスディフェンスキャンセル先行入力ダッシュ(通称フォルキャンダッシュ)というテクニック。通常技→足払いを

カ→◆+P+K同時押しでフォルトレスキャンセル→◆と、ダッシュのコマンドを先行して入力することで、通常技の硬直をキャンセルした瞬間にダッシュできるのだ。このテクニックを活用することにより、ソルならば立ちK→しゃがみHS→フォルキャンダッシュ→立ちK~など、フォルキャンダッシュをくり返すことで相手を固め続けられる。攻撃ヒット時も連続でつながり続けるため、同じ攻撃をくり返す凶悪な連続技も誕生した。



↑各種HS攻撃のようなヒット時の硬直が長い技からフォルキャンダッシュして……



↑立ちKにつながる。連続技、連係のどちらにも役立つスーパーテクニックだ。

## 「GGX PLUS」隠し要素

### 隠し要素

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| ギャラリーボーナス                        | 1: テスタメント使用可能<br>3: ディズィー使用可能<br>7: GG MODE使用可能<br>12: クリフ使用可能<br>18: ジャスティス使用可能<br>24: ALL COLOR使用可能                       |
| テスタメント出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK)    | 1: ギャラリーモードの課題を1個クリア<br>2: アーケードモードを1回クリア<br>3: ストーリーモードを1回クリア<br>4: サバイバルモードのレベル30ボスを倒す<br>5: タイトル画面で「◆◆◆START」と入力         |
| ディズィー出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK)     | 1: ギャラリーモードの課題を3個クリア<br>2: アーケードモードをノンコンティニューでクリア<br>3: ストーリーモードを1回クリア<br>4: サバイバルモードのレベル30ボスを倒す<br>5: タイトル画面で「◆◆◆START」と入力 |
| クリフ出現条件<br>(いずれか一つを満たせばOK)       | 1: ストーリーモードのCGを32枚見る<br>2: ギャラリーモードの課題を12個クリア   |
| ジャスティス出現条件<br>(いずれか一つを満たせばOK)    | 1: ストーリーモードのCGを32枚見る<br>2: ギャラリーモードの課題を18個クリア   |
| GG MODE出現条件<br>(いずれか一つを満たせばOK)   | 1: ギャラリーモードの課題を7個クリア<br>2: ストーリーモードのCGを16枚見る<br>3: テスタメント、ディズィーがいる状態でアーケードモードをクリア<br>4: サバイバルモードのレベル99ボスを倒す                 |
| サバイバルカラー                         | サバイバルで遭遇したカラーやギャラリーモードを全てクリアすれば対応したボタンを長押しすることでサバイバルカラーが使用可能  |
| 全サバイバルカラー出現条件<br>(いずれか一つを満たせばOK) | 1: ギャラリーモードの課題を24個クリア<br>2: ストーリーモードのCGをコンプリート<br>3: サバイバルモードで10分以内にレベル100に到達する   |
| 金キャラ・黒キャラ                        | 全カラーが使える状態&GG MODE出現済みでキャラを選ぶ際、△ボタンを長押しするとキャラ性能が全キャラとなる。また、難易度をマニャックモードにした状態で△ボタンを押しながらアーケードを選ぶとCPUが全キャラになる                 |
| EXキャラ                            | GG MODE出現済みの状態でL2+R2を押しながらキャラを選ぶと性能の違うEXキャラとなる。また、L2+R2を押しながらアーケードを選ぶとCPUがEXキャラとなる  |
| DC版EXキャラ                         | GG MODE出現済みの状態でR2を押しながらキャラを選ぶとDC版GG MODEと同じ性能のEXキャラとなる。またR2を押しながらアーケードを選ぶとCPUの性能がDC版GG MODEのキャラとなる。カイトロボカイとなる               |
| パスワード                            | MANKNPNPN: ALL COLOR使用可能<br>KYUSBNBN: テスタメント・ディズィー、GG MODE、EXキャラ使用可能<br>3G0U1SAD: ギャラリーにエキストラバトルが出現                         |
| サバイバルモードをレベル100以上までプレイ           | サバイバルカラーが全て使用可能となっている状態でレベル99のザトーを倒したときにL1+R1を押しっぱなしにする   |
| ソルのストーリー分岐                       | ED1: ジャスティス戦を経由し、ディズィーに一度負けてから倒す<br>ED2: ディズィー戦で2回負ける<br>ED3: 一度も負けずにクリアする  |

## ダウン追い打ちからの起き攻め

「X」での対戦では、ダウンした相手に追撃を加える動きがよく見られていた。このダウン追い打ちで相手はダウン復帰が取れなくなるので、起き上がりに飛び道具を重ねて二択をかけた……というのが、当時のセオリー。起き攻めをヒットさせたあとは連続技でダウンを奪い、再度起き攻めへ……という流れを、皆こぞって構築していたのだ。



↑ダウン追い打ちを2発当ててダウン復帰不能にし、起き攻めに入るのがセオリーだ。

## COLUMN

### 「GGX」の対戦シーン

「X」の対戦シーンは、最強キャラと呼び声が高かったミリアを中心に展開していった。ミリアは2回使用可能な空中ダッシュによってとらえきれないほどのスピードを持つ上、一度ダウンを奪われたら起き上がれないほど凶悪な起き攻めを備えていた。これに続くのが、通称「霧ハメ」と呼ばれるテク

ニックが強力だったジョニー。これはバカスカを相手の起き上がりに重ね、しゃがみHS→ミストファイナーでガード不能にするという、凄まじい連係だ。また、立ちK→しゃがみHS→フォルキャンダッシュ→立ちK~をくり返す連続技、連係を持つ紗夢も、プレイヤー間での評判が高かった。



↑ミリアの攻撃はすべてダウンに結びつき、ここからの起き攻めで勝負が決まる。



↑ガード不能攻撃がジョニー最大の魅力。動きの遅さは問題ではなかった。



### GUILTY GEAR XX (ギルティギア イグゼクス)



アーケードで旋風を巻き起こした「X」の正統な続編にあたるのが、この「GUILTY GEAR XX ~THE MIDNIGHT CARNIVAL~」。新システムが追加され、さらに新たに4人の個性的なキャラクターが参戦した。

## CHAPTER 1 キャラクター

「XX」では「X」で登場した16キャラに加えて、新たに癖があるキャラ特性を持ったイノ、スレイヤー、プリジット、ザッパの4人が追加された。イノ、スレイヤーはダッシュが特徴的で、前者は斜め上に移動するタイプ、後者はダッシュの動作開始直後に姿を消し、無敵状態で移動する特性がある。プリジットはHSボタンでヨーヨーを設置、引き戻しを行ない、ザッパは3種類の幽霊をランダムで憑依させるな

ど、それぞれが今まで登場したキャラクターにはない、能力を持つ。



↑ザトー=ONEはストーリー上、身体を棄てられたため、エディの名で登場した。

### イノ



↑ギターを手に闘うセクシーな女性キャラ。音波を放射して相手を攻撃する。

### スレイヤー



↑吸血鬼という設定を持つキャラクターで、相手の体力を吸収する必殺技を持つ。

### プリジット



↑流行(?)の可愛い男の子キャラ。アルカディア大賞のベストキャラクター賞も受賞した。

### ザッパ



↑犬、幽霊、剣、ラオウの4種類が憑依。それぞれキャラ性能が大きく変化する。

## STORY

時間軸は「X」とほぼ同時期に当たる。ただし「賞金首であるディズイーが倒された」という出来事が加わり、それによってストーリーの一本化が図られている。ディズイーを巡る一連の騒動は、「悪魔の棲む森」を舞台にくり広げられた。最終的にソルがディズイーを倒すが、命を奪わずに見逃していた。のちに現れたジョニーがディズイーを保護し、賞金は漁夫の利で紗

夢が獲得。その件はガブリエルも了承済。その後ディズイーはジョニーの保護のもと、ジェリーフィッシュ快賊団に入団。またザトーは旅の途中で命を落とし、エディが彼の体を操っている。「XX」はディズイーを巡る騒動が終結してから、数週間ほど後の話である。そのため、中にはプリジットのように、賞金がすでに紗夢に与えられていることを知らない者もいるのだ。

## COLUMN

### 深夜をイメージしたステージ

「XX」にはサブタイトルの「THE MIDNIGHT CARNIVAL」という名称がある。その名が示すとおり、「XX」の戦闘ステージはほぼすべてが夜をイメージする造りになっている。明るめな「X」のステージと、見比べてみるのも面白いだろう。



## SYSTEM 解説

「X」のシステムをベースに、よりチューンアップされた感がある「XX」。ひときわ目立つのが、やられ動作中に発動できるサイクバースト。これにより相手の連続技を回避するという、新たな戦略が対戦に加わった。また一部操作方法も変化した。足払いが+S+HS同時押しではなく、Dボタンとの組み合わせに変更。これに伴い、ジャンプ攻撃にもD攻撃が追加された。

### サイクバースト

攻撃のやられ中にも出せる攻撃手段。通常状態時に出すと動作中打撃無敵の黄色サイクバーストになり、当てるとテンションゲージが100%になる。一方、攻撃のやられ中に使うと青色サイクバーストに変化。こちらは硬直部

分にやられ判定が存在するため、ガードされると反撃される恐れがある。

### フォースロマンキャンセル

特定の必殺技に搭載されているシステム。特定のタイミングでD以外のボタンを三つ同時押しをすると、青い光と共に動作がキャンセルされる。消費テンションゲージ量は25%で非常に役立つが、タイミングがシビアだ。

### 空中投げ

空中の相手を投げる動作。これにより、空中ガードが「X」に比べて、安全な行動ではなくなった。



↑空中投げの導入によって、立ち回りを改めるプレイヤーが増えた。



←攻撃をくらってしまっても...そんなときでも...



←サイクバーストを発動すれば追撃を防げる。



↑フォースロマンキャンセルなら、飛び道具もキャンセルできる。

## COLUMN

### 「GUILTY GEAR XX」の対戦シーン

ミリア、ジョニー、紗夢らが目立っていた「X」だったが、「XX」でも依然としてミリアが強いキャラクターとして認識されていた。また、シャドウギャラリーや中段攻撃、さらにインヴァイトヘルフォースロマンキャンによって大幅に強化されたエディが躍進。一挙に最強キャラ候補として名乗りを上げる。新キャラの

中ではスレイヤーが高評価。機動力は低いものの、血を吸う宇宙をくり返し決める凶悪な連続技が強力。さらにバックステップ中に必殺技を入力することで、無敵時間が付加されるというテクニックが判明し、攻め、守りの両面で大きくプラス方面に影響を受けた。その他のキャラにもそれぞれ魅力的な長所があり、多くのキャラにチャンスがあった作品だ。



↑シャドウギャラリーを利用した、ガード不能の起き攻めループがエディの魅力。



↑無敵時間を付加した血を吸う宇宙は、攻防で大活躍。一瞬たりとも気を抜けない。

## PS2版「GUILTY GEAR XX」

『X PLUS』に引き続き、『XX』もPlayStation 2に移植された。移植度が高い対戦モードはもちろん、連係、連続技練習に最適なトレーニングモード、与えられた課題をクリアするミッションモードなど、家庭用ゲーム機ならではのプラス要素が多数追加。なんといっても最大の魅力はストーリーモードで、各キャラの魅力が存分に掘り下げられている。



↑トレーニングモードは、ガードバランスやガード、ジャンプなどを自由に設定可能。相手を自分の思いどおりに動かすメモリーも便利。

### COLUMN

#### ストーリーモード

ストーリーモードは全キャラに用意されており、台詞はフルボイスで聞くことができる。ただ一本道というわけではなく、対戦相手に特定の勝ち方、負け方をすることで、ストーリーが分岐する。ただ対戦するだけでは感じきれない『GG』の世界観をつかむために、ぜひともプレイしてみよう。



↑ストーリーモードをプレイすることで、意外なキャラ同士の接点が明らかに。

#### ダウン追い打ちの性質が変化

前作『X』ではダウン追い打ちから飛び道具を重ね、中下段の二択をせまる起き攻めパターンが流行していた。『XX』ではダウン追い打ちを加えるとダウン復帰を取られるようになったため、ダウン追い打ちをせずに相手の起き上がりを取める、といったパターンに変化。ダウン追い打ちは相手の起き上がるタイミングを調整する意味合いもあったため、当初は『X』に比べて起き攻めが制限された雰囲気があった。だが、それもプレイヤーの研究により、前作を超えるような強力無比な連係が開発されていったのだ。



↑前作はダウン追い打ち後に攻撃を重ねていたが……



↑足払いから直接飛び道具を重ねる行動に変化した。

#### BOSSイノ

各キャラクターとも、アーケードモードの最終ステージにはイノが登場する。このイノはプレイヤーが使用できるキャラとは異なり、攻撃力が高く、専用の覚醒必殺技を使用してくる。専用の覚醒必殺技はメガロマニアという名称で、無数の弾で攻撃する。弾の軌道には4パターンあり、ヒット、ガードともに体力を大幅に削られるが、各パターンともに回避する方法が存在した。



↑メガロマニアはガードするだけで危険。弾の軌道上から回避して安全を確保しよう。ガードは体力を大きく削られるので、厳禁だ。

### COLUMN

#### バーストキャンセル

相殺、紗夢の祓符の成立時、テッドアングルアタック入力時、ヒットストップが解ける前に、サイクバースト→フォルトレスディフェンスまで素早く入力すると、サイクバーストは発動せず無敵時間のみがキャラクターに付加された状態になる。これはバーストキャンセルと呼ばれるテクニックで、無敵時間を利用して相手の連係を回避する手段として活用された。



↑もっとも活用できるのが紗夢。祓符成功後にすばやくコマンドを入力しよう。

## PS2版「GUILTY GEAR XX」隠し要素

前作に続いて『XX』でも隠し要素が多数存在する。『XP』に引き続き、ロボカイ、クリフ、ジャスティスが参戦し、EXキャラも使用可能になっている。さらに初代『GG』を意識したシステムが搭載してあるGG MODEや、特殊な能力を持ったゴールド、ブラックといった特殊なカラーも出現する。開放条件は複数あるので、下表をチェックしよう。



↑サバイバルモードの相手は、高レベルになると特殊な必殺技を使ってくる。

#### 隠し要素

|   |   |
|---|---|
| <b>ロボカイ</b><br>クリフ<br>ジャスティス出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK) | ミッションモード<br>40個以上クリア<br>サバイバルモード<br>レベル210でロボカイ 220でクリフ 230でジャスティスを倒せば使用可能に<br>ストーリーモード<br>全キャラのストーリーをクリアし、ジャスティスのストーリーをクリアする<br>タイムリリース<br>EXキャラが全員出現後、2時間おきに1キャラずつ使用可能に |
| <b>EXキャラ出現方法</b><br>(いずれか一つを満たせばOK)                 | ミッションモード<br>35個以上クリア<br>サバイバルモード<br>レベル200までに登場するボスキャラを倒すと対応したキャラのEXが使用可能に<br>ストーリーモード<br>そのキャラのストーリーを2つクリアすると使用可能<br>タイムリリース<br>総起動時間が50時間以上になると2時間おきに1キャラずつ使用可能に        |
| <b>SPカラー出現方法</b><br>(いずれか一つを満たせばOK)                 | ミッションモード<br>50個以上クリア<br>サバイバルモード<br>レベル300以上で出現する金キャラを倒せば対応したキャラのSP版が使用可能に<br>ストーリーモード<br>そのキャラのストーリーを3つクリアすると使用可能に<br>タイムリリース<br>ジャスティスが出現後、2時間おきに1キャラずつ使用可能に            |
| <b>GG MODE出現方法</b><br>(いずれか一つを満たせばOK)               | ミッションモード<br>ミッション45個クリア<br>サバイバルモード<br>レベル300に到達する<br>ストーリーモード<br>ノーマルキャラのストーリーを全キャラクリア<br>タイムリリース<br>ジャスティス出現後、起動時間が2時間経過  |
| <b>EXキャラと闘う</b>                                     | 全EXキャラが出現している状態でL2+○を入力後アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUがEXキャラに。全SPカラーが出現している状態でL1+○を入力後アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUが金色キャラに。併用可能  |
| <b>ミッションモードでEXキャラを使う</b>                            | ミッションモードをコンプリートするとEXキャラでミッションモードをプレイ可能  |

#### フォルトレスディフェンス仕込み

『XX』では猛威を振るった、フォルトレスキャンセル先行ダッシュは無くなったが、新たなテクニックが活用されるようになった。通常投げは通常orHS→HSという操作のため、失敗するとHS攻撃が空振りするデメリットがある。このリスクを解消するために、

◆HS→すらし押しSと入力することで、HS攻撃の動作をフォルトレスディフェンスでキャンセルする、というテクニックが開発された。これは各攻撃の動作開始後2フレームはフォルトレスディフェンスで動作をキャンセル可能、という要素を利用したテクニックだ。



↑HS攻撃のスキが大きいキャラは投げをジャンプで避けられると危険だったが……



↑フォルトレスディフェンス仕込みを利用することでそのリスクが解消された。

#### 魅力的なEXキャラクター

PS2版の『XX』にも、キャラクターの性能が大きく変化するEXTRAモードが存在する。隠しキャラのクリフ、ジャスティス、ロボカイ以外のすべてのキャラクターに用意されているため、すべてを総合すると43キャラクター分! さらにシステムが『GG』仕様になるGG MODEもあり、対戦のバリエーションが広がった。



↑SPカラーの金色ソルは常にドラゴンインストール状態という驚異の性能を誇る。



↑EXスレイヤーはマップハンチを軸としたコンビネーションが使えるようになる。



↑カイのEXTRAモードは前作とは異なり、本作ではロボカイとは別キャラ扱いになる。



### GUILTY GEAR XX #RELOAD

(ギルティギア イグゼクス シャープリロード)

2003年の作品ながら、今なお愛されている「GUILTY GEAR XX #RELOAD」。シリーズ随一とも言われる至高の対戦バランスは、巷のゲームセンターをにぎわせ、さまざまな家庭用ハードにも移植された。

## CHARACTER

「XX」までに登場した20人はそのままに、家庭用のみの登場だったロボカイが参戦を果たした。その動きは頭のプロペラで攻撃したりと、まさにロボそのもの。また、テンションゲージは他のキャラと仕様が異なり、しゃがみ



↑既存キャラもフォースロマンキャンセルの追加など、さまざまな調整が入った。

Dでマットを引き（座談カイ）、その上に乗ることで増加する「電力ゲージ」を備える。また攻撃を出すことで体温が上昇し、一定値以上になると爆発する温度ゲージシステムも意欲的だ。

#### ロボカイ



↑攻撃ヒット時のSEが金属音だったりと、面白いキャラクターに仕上がっている。

### 家庭用「GUILTY GEAR XX #RELOAD」隠し要素

本作は対戦バランスを重視した作品のため、ストーリーモードは存在しない。そのかわり、前作でも好評だったEXキャラクターやSPカラーなど、おなじみの隠し要素が充実している。さまざまなハードで発売されているので、遊んだことがあるプレイヤーも多いはずだ。なお、韓国版「#R」（通称黄リロ）も発売されており、キャラのボイスが韓国語になっている。



↑韓国版の画面がこれ。スレイヤーの一撃必殺技ヒット時に見られる「HIAKU」も、しっかりとハングルになっている。

#### 隠し要素

|                                  |  |  |
|----------------------------------|--|--|
| クリフジャスティス出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK) | ミッションモード<br>レベル440でクリフ 460でジャスティスを倒せば使用可能に   | 50個以上クリア   |
| EXキャラ出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK)     | タイムリリース<br>EXキャラが全員出現後、1時間おきに1キャラずつ使用可能に   | 35個以上クリア   |
| SPカラー出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK)     | ミッションモード<br>サバイバルモード<br>タイムリリース  | 80個以上クリア<br>サバイバルレベル20ごとに出現する金キャラを倒す<br>GG MODE出現後、1時間おきに1キャラずつ使用可能に |
| GG MODE出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK)   | ミッションモード<br>サバイバルモード<br>タイムリリース  | 65個以上クリア<br>レベル480に到達する<br>ジャスティス出現後、起動時間が1時間経過                      |
| GGX MODE出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK)  | ミッションモード<br>サバイバルモード<br>タイムリリース  | 65個以上クリア<br>レベル480に到達する<br>ジャスティス出現後、起動時間が1時間経過                      |
| EXキャラと闘う                         | 全EXキャラが出現している状態でL2+○を入力し、アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUがEXキャラに。全SPカラーが出現している状態でL1+○を入力し、アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUが金色キャラに。併用可能 |  |
| ミッションモードでEXキャラを使う                | ミッションモードをコンプリートするとEXキャラでミッションモードをプレイ可能   |  |

### 「GUILTY GEAR XX」がさらにパワーアップ!

『GUILTY GEAR XX #RELOAD』、通称「青リロ」と呼ばれている本作は、「XX」の対戦バランスに調整を加えた作品。その効果もあり、のちのシリーズ最新作『GUILTY GEAR XX ACORE』と並んで長期にわたって遊ばれ続けている。またPS2やXbox、PSPなどの家庭用ハードはもちろん、PCにも移植されている。非公式だがPC版の人気は今なお健在で、ネット対戦が流行している。



↑対戦バランスが整えられ、どのキャラクターでも活躍のチャンスがあった。



↑今まで家庭用のみの出演だったロボカイも、新アクションを引っさげて参戦! 独自の電力ゲージシステムが革命的だった。



↑バーストゲージ周りが見直され、ゲージの溜まり具合が確認しやすくなっている。

#### COLUMN

### 君は幻の赤リロを知っているか?!

タイトル画面の「#RELOAD」部分は、発売当初は色が赤だったことを知っているだろうか? 通称「赤リロ」と呼ばれる作品だったが、すぐにバージョンアップしてタイトルの文字色を変更された。このバージョンを区別する意味も込めて、巷では「赤リロ」「青リロ」とカラー別に呼ばれているのだ。



↑これが「赤リロ」のタイトルロゴ。「青リロ」とは若干対戦バランスが違う。

### サイクバースト対策

『#RELOAD』の段階になるとサイクバーストにプレイヤーが慣れてきたため、この強力なシステムへの対抗策が練られるようになった。基本的にはスキの小さな攻撃で連続技を構成することで、連続技中に青色サイクバーストをさせてもガード可能……というテクニックが対策の基本。青色サイクバーストの攻撃動作後はスキが発生するため、ガードに成功したときの見返りも大きいのだ。このテクニックの向上により、サイクバーストを狙う側も相手の連続技構成を確認しつつ、安全な場所で発動することが必要になった。



↑立ち回り近距離立ちまわしなどは発動されても……



↑サイクバーストをガード可能。ここから反撃を。

#### COLUMN

### 『GUILTY GEAR XX #RELOAD』の対戦シーン

「#R」では前作でも頂点に君臨したエディが、そのまま最強キャラの座を維持。シャドウギャラリーを使った、ガード不能な起き攻めループはできなくなったものの、凶悪な中下段の二択に加えて、画面端限定のシャドウギャラリーを使った連続技、メガリスヘッドを利用した連続技など、攻撃力の面で群を抜いていた。それ以下の情勢ははまさに群雄割拠といった状態で、前作から評判の高いスレイヤーやミリア、通常投

げフォースロマンキャンの追加で躍進を遂げた紗夢、新キャラのロボカイといったキャラも活躍していた。



↑ジャンプKの判定の強さ、凶悪な起き攻めと、エディには死角が無かった。



## GUILTY GEAR XX SLASH (ギルティギア イグゼクス スラッシュ)

最高傑作との評判が高い「GUILTY GEAR XX #RELOAD」のバランスをさらに調整し、新キャラクターの聖騎士団ソル、A.B.Aを加えた「GUILTY GEAR XX SLASH」。なお、本作品より発売元がサミーからセガに変更されている。

## CHARACTER

新規参戦の聖騎士団ソルはチャージゲージという独自のゲージを持つ。このゲージはチャージで増加でき、レベル2、レベル3となるにつれ、必殺技の性能がアップする。A.B.Aは結合、焼成を出すことで、パワーアップする諸刃モードになるのが特徴。ただし諸刃モードにはゲージが存在し、これが0になるとスキをさらけだしてしまう。

### 聖騎士団ソル



↑聖騎士団ソルはすばやいがリーチが短い。いかにチャージするかがポイント。



↑新キャラは共に独自のシステムを持つ。ゲージの管理が決め手となるキャラだ。

### A.B.A



↑A.B.Aは諸刃ゲージと相談して、通常モード、諸刃モードを使い分ける。

## 連続ガードを利用したテクニック

連続ガード中は立ちガードからしゃがみガードに切り替えても、キャラクターの大きさは立ちガードのままになる。この現象を利用することで、高速の中段攻撃を仕掛けるテクニックが流行した。具体的には聖騎士団ソルならば、ジャンプS→ジャンプキャンセル→ジャンプDで、ジャンプS後にしゃがんだ相手の立ちガードモーションに、ジャンプDがヒットするのだ。



↑立ちガードのモーションが大きいキャラに有効なテクニック。見切れないスピードで中段攻撃を出せる、驚異のテクニックだ。

## COLUMN

### 家庭用にゲスト作家が登場

PS2版の「XXS」では、有名作家たちの「GG」キャラのグラフィックが特典画像として収められている。いずれのグラフィックも、キャラクターデザインを行っているゼネラルプロデューサー・石渡太輔氏とは異なる味がある。「GG」ファンなら、眺めているだけでもかなり楽しめるはずだ。



↑実力派作家たちのキャラクターが満載。ギャラリーに華やかさが増した。

## さらに対戦バランスがブラッシュアップ!

「GUILTY GEAR XX SLASH」は、「#R」の対戦バランスをより練って完成した作品。今までの21キャラに加えて、聖騎士団ソル、PS2版「ISUKA」に登場したA.B.Aが参戦し、総勢23キャラでの戦いになった。また各キャラに調整が行なわれ、フォースロマンキャンセルや新技も追加された。



↑時空を超えて登場を果たした聖騎士団ソルと、「ISUKA」から参戦したA.B.A。



↑調整により、生まれ変わったキャラもいる。



↑各キャラには新必殺技、必殺技の性能変化が加わり、戦略がより高度なものに。

## PS2版「GGXX SLASH」隠し要素

「XXS」では今までの家庭版と同様に、EXキャラ、クリフ、ジャスティスが見える上、「#R」の性能を持つキャラクターも使用できる。なお、トレーニングモード内のメニュー説明が変更され、今作からキャラクターの口調で行われるようになった。



↑ソルのメニュー解説はぶっ壊すほうで面白い。

### 隠し要素

|                                  |  |   |
|----------------------------------|--|---|
| クリフ                              | ミッションモード   | 聖騎士団ソルのミッションレベル3をクリア  |
| ステージGRAVE出現方法<br>(いずれかつを満たせばOK)  | サバイバルモード<br>タイムリース   | レベル420のクリフを倒す<br>総起動時間が42時間経過   |
| ジャスティス                           | ミッションモード   | 聖騎士団ソルのミッションレベル3をクリア  |
| ステージHEAVEN出現方法<br>(いずれかつを満たせばOK) | サバイバルモード<br>タイムリース   | レベル440のジャスティスを倒す<br>総起動時間が43時間経過  |
| EXキャラ出現方法<br>(いずれかつを満たせばOK)      | ミッションモード<br>サバイバルモード<br>タイムリース   | ミッションレベル2をクリアしたキャラのEXキャラが使用可能に<br>サバイバルレベル20ごとに出現する黒キャラを倒す<br>総起動時間が66時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に |
| SPカラー出現方法<br>(いずれかつを満たせばOK)      | ミッションモード   | ミッションレベル3をクリアしたキャラのEXキャラが使用可能に  |
| SPカラー出現方法<br>(いずれかつを満たせばOK)      | サバイバルモード<br>タイムリース   | レベル500を超えたレベル20ごとに出現する金キャラを倒す<br>全EXキャラが出現後、2時間おきに1キャラずつ使用可能に                                   |
| SPカラー出現方法<br>(いずれかつを満たせばOK)      | アーケードモード<br>タイムリース   | アーケードモードをクリアしたキャラの#RELOADキャラが使用可能に<br>総起動時間が45時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に                         |
| GG MODE<br>GX MODE出現方法           | 総起動時間が44時間経過   |   |
| ステージUNKNOWN<br>出現方法              | 総起動時間が67時間経過   |   |
| EXキャラと闘う                         | 全EXキャラが出現している状態でL2+○を入力し、アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUがEXキャラに。全SPカラーが出現している状態でL1+○を入力し、アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUが金色キャラに。併用可能 |   |
| ミッションモードでEXキャラを使う                | ミッションモードをコンプリートするとEXキャラでミッションモードをプレイ可能   |   |

## COLUMN

### 「GUILTY GEAR XX SLASH」の対戦シーン

「XXS」では、今まではあまり活躍できなかったキャラクターが躍進を遂げた。その筆頭がカイで、Sスタンエッジの硬直の短さは、巷で「S(スーパー)スタンエッジ」と呼ばれるほど。その他に注目されたのが、ヴォルカニックヴァイパーのスキが小さいソル、全体的にハイスペックな紗夢の二

人。これらのキャラは規模の大きい大会でも活躍を見せていた。またチップ、闇慧なども上位に進出し、逆に前作まで活躍していたエディ、スレイヤー、ロボカイといった面々は弱体化している。なお、新キャラの聖騎士団ソルやA.B.Aは、いずれも極端な性能が災いしてか、中堅から下位に落ち着いた。



↑これが噂の「スーパー」スタンエッジ。密着でガードさせても有利な状況になる。



↑「X」以来パツとしなかった闇慧が強化。◆+HSのガードポイントが強烈だった。



### GUILTY GEAR XX ACORE (ギルティギア イグゼクス アクセントコア)

2006年の発売以降、アーケードでなお今も絶賛好評稼働中なのが、この『GUILTY GEAR XX ACORE』。前作『XXS』に比べてシステムが多岐追加された上、各キャラにも調整が加わり、戦略の幅が大きく広がった。

### PS2、Wii版『GUILTY GEAR XX ACORE』隠し要素

本作ではクリフ、ジャスティスは登場しないものの、初代『GG』を模したシステムのGG MODE、『X』に近い



↑各モードの選択は、キャラクター選択画面の使用キャラ決定後に行われる。

システムのGGX MODEが搭載されている。特にGG MODEでは、なつかしの殺界システムが復活している。



↑殺界は始動技ヒット後に表示されるコマンドで相手が失敗すると発動。一撃で相手をK.O.する。

#### 隠し要素

|                                 |  |  |
|---------------------------------|--|--|
| EXキャラ出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK)    | サバイバルモード<br>タイムリリース  | サバイバルレベル20ごとに出現する黒キャラを倒す<br>総起動時間が40時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に      |
| SPカラー出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK)    | サバイバルモード<br>タイムリリース  | レベル500を超えたレベル20ごとに出現する金キャラを倒す<br>総起動時間が63時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に |
| GG MODE出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK)  | アーケードまたはM.O.Mモードで全キャラクリアで使用可能に<br>タイムリリース  | 総起動時間が63時間経過   |
| GGX MODE出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK) | アーケードまたはM.O.Mモードで10キャラクリアで使用可能に<br>タイムリリース   | 総起動時間が63時間経過   |
| 旧ステージ出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK)    | EXまたは金色モードCPUのアーケードまたはM.O.Mをクリアしたキャラのステージが出現<br>タイムリリース  | 総起動時間が86時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に                                  |
| ステージUNKNOWN<br>出現方法             | アーケードまたはM.O.Mでボスノを倒す   |  |
| EXキャラと闘う                        | 全EXキャラが出現している状態でL2+○を入力し、アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUがEXキャラに。全SPカラーが出現している状態でL1+○を入力し、アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUが金色キャラに。併用可能 |  |

### COLUMN

#### 『GUILTY GEAR XX ACORE』対戦シーン

『AC』ではエディの強さが復活し、現在最強にもっとも近いキャラクターと言われている。エディは分身攻撃が全体的に変更されて攻撃範囲が広くなり、空間制圧能力がアップ。さらにフォースブレイクのドリルスベシャルは無法の極みだ。続くのがテストメント。ダウンを引き起こすHSイグゼビーストに、超高性能な突進技のパッドランズと非の打ち所がない。これら2キャラ以外でもっとも注目されたのは、長く雌伏の時を過ごしていたポチョムキン。スライドヘッドの発生速度が上がった上、追撃可能になったため、立ち回りや起き攻めが前作とは比べものにならないほど強化された。



↑ドリルスベシャルは強力無比。



↑空中ポチョムキンバスターも強力。

### アクセントが効いた新作登場!

『XXS』の登場より1年あまりが経過した2006年12月に発売された、『GUILTY GEAR XX ACORE』。キャラクター数に変化はないものの、新システムのフォースブレイク、スラッシュバックの追加をはじめ、新ステージ、キャラクターボイスの新規収録など、パワーアップ要素が多数。まさにその副題の通り、「アクセントが効いた」一作に仕上がっているのだ。



↑スライドヘッドやドリルスベシャルのように、既存の必殺技も大きなパワーアップ調整を受けている。「全キャラが強い」がコンセプトだ。

### S Y システム解説 E M

『AC』にはシステムが二つ追加されている。それぞれが対戦の根幹に関わる上、ヒット時、成功時の爽快感はかなりのものだ。

#### ●フォースブレイク

各キャラに用意された、テンションゲージを25%消費する強力な必殺技。全体的に無敵時間がある上、ヒッ



↑フォースブレイク使用時は青い光る。



↑ヒットすればダメージ!



↑攻撃の直前でボタンを押しして



↑スラッシュバックから反撃だ。

#### 特殊なヒット効果

本作より、地面を滑るようにダウンする、スライドダウンと呼ばれる状態が追加された。このスライドダウンは通常のダウンとは異なり、ダウン中に攻撃がヒットすると相手が空中に浮く効果がある。また、テストメントのHSイグゼビーストやメイのじゃくはうんどのように、ダウン中の相手を無理矢理引き起こす必殺技も登場。これらは連続技面で重宝された。



↑スライドダウンを起こした後は追撃のチャンス。カウンターヒット時のみ発動するケースが多いので、状況を見逃すな!

### COLUMN

#### 隠し必殺技を君は見たか?!

本作には隠し必殺技、覚醒必殺技がいくつか存在する。ソルにはラウンド間ドラゴンインストール状態が続く、ドラゴンインストールセカンドが追加。強力な効果だが、テンションゲージを100%使用する上、体力が徐々に減少して行く。紗夢には合計100回攻撃する覚醒必殺技、闘砕砕裂拳が加わった。テンションゲージを100%消費する上に極端に発生が遅いので、使いどころが難しい。ディズイーには待望の一撃必殺技である、力が…抑えきれない…が、カイにはダウン追い打ち専用技のライトニングストライクが追加されており、全体的に演出重視のものが多い。



↑力が…抑えきれない…は、一撃準備動作が必要無いものの、コマンドが難しい。



### GUILTY GEAR XX ACORE PLUS (ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス)

『AC』をさらにパワーアップさせたのが、この『GUILTY GEAR XX ACORE PLUS』だ。ストーリーモードやクリフ、ジャスティスが待望の復活。キャラクターが成長するサバイバルモードなど、新要素も満載だ。



### 『GUILTY GEAR XX ACORE PLUS』隠し要素

本作はモードが多数存在するだけあって、隠し要素の量もかなりのもの。それぞれの要素に複数の出現条件が用意されているので、自分が一番簡単な

と思う方法を選択してプレイしよう。いずれの出現条件も難しいと感じた場合は、ゲームを起動させたままにしてタイムリリースさせるのもありだ。

#### 隠し要素

|                                      |                     |  |
|--------------------------------------|---------------------|--|
| クリフ<br>ジャスティス出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK) | ストーリーモード            | クリフもしくはジャスティスのストーリーモードをクリア   |
|                                      | ミッションモード            | 5つクリアでクリフ、10個クリアでジャスティスが使用可能に  |
|                                      | タイムリリース             | 総起動時間が63時間でクリフ、88時間でジャスティスが使用可能に   |
| EXキャラ出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK)         | ミッションモード            | ミッションをクリアしたキャラのEXキャラが使用可能に   |
|                                      | サバイバルモード            | サバイバルレベル20ごとに出現する黒キャラを倒す   |
|                                      | ストーリーモード            | ストーリーをクリアしたキャラのEXキャラが使用可能に   |
| SPカラー出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK)         | タイムリリース             | 総起動時間が40時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に  |
|                                      | ミッションモード            | 同一ミッションを3キャラクリアすればクリアしたキャラのSPカラーが使用可能に   |
|                                      | サバイバルモード            | レベル500を超えたレベル20ごとに出現する黒キャラを倒す  |
| GG MODE出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK)       | ストーリーモード            | すべてのEDを見たキャラのSPカラーが使用可能に   |
|                                      | タイムリリース             | 総起動時間が63時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に  |
|                                      | ミッションモード            | 20個以上クリア   |
| GG MODE出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK)       | アーケードモード            | 5キャラ以上クリア  |
|                                      | M.O.Mモード            | 5キャラ以上クリア  |
|                                      | タイムリリース             | 総起動時間が40時間経過   |
| 旧ステージ出現方法<br>(いずれか一つを満たせばOK)         | ミッションモード            | 25個以上クリア   |
|                                      | アーケードモード            | 10キャラ以上クリア   |
|                                      | M.O.Mモード            | 10キャラ以上クリア   |
| EXキャラと闘う                             | タイムリリース             | 総起動時間が63時間経過   |
|                                      | ストーリーモード            | 同一ミッションを2キャラクリアすればクリアしたキャラの旧ステージが使用可能に   |
|                                      | ミッションモード            | すべてのEDを見たキャラの旧ステージが使用可能に   |
| EXキャラと闘う                             | タイムリリース             | 総起動時間が86時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に  |
|                                      | ストーリーモード            | 全EXキャラが出現している状態でL2+○を入力し、アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUがEXキャラに、全SPカラーが出現している状態でL1+○を入力し、アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUが金色キャラに。併用可能 |
|                                      | ミッションモードでEXキャラを使う   | L2を押しながらMISSIONを選択すると、EXキャラを出しているキャラに限り、EXキャラでミッションモードをプレイ可能   |
| クラシック<br>サバイバルモード                    | L1を押しながらSURVIVALを選択 |  |

### EXキャラにさまざまな新必殺技が追加!

EXキャラクターには『AC』では無かった新技が追加されている。EXソルにはフォースブレイクとしてガンフレイムチャージアタックやグランドヴァイパーが、EXカイにはフォースブレイク版ライトニングストライクが追加されるなど、かなり細かな調整が

加えられている。新たなキャラとして連続技、戦術構築を楽しむことができるのだ。また、『AC』には存在しなかったクリフやジャスティスにも、それぞれ空中咆哮返し、サバリアートランスといったフォースブレイク技が用意されているぞ。



↑フォースブレイク版ライトニングストライクは通常版と異なり、相手ダウン時以外でも出せる。



↑ガンフレイムチャージアタックは硬直が極端に短く、相手に攻め込むときに役立つ。

### 名作のアベンドディスクが登場!

2008年3月に通常版と、前作PS2版『AC』の追加ディスクであるアベンド版が発売。前作では未登場のクリフとジャスティスが復活し、完全新規のストーリーモード、サバイバルモードなど多数のモードを追加。大幅なパワーアップを遂げた。なお通常版とアベンド版ではパッケージが異なり、前者は聖騎士団ソルとカイ、後者はクリフとジャスティスが描かれている。



↑ファン待望のクリフ&ジャスティスが復活。『AC』からの新しいシステム、フォースブレイクももちろん搭載しており、新たな感覚で使える。

### 完全新規のストーリーモード

『XX』のストーリーモードとは異なる、まったく新規のストーリーが本作では楽しめる。それも登場キャラクターすべての会話シーンがフルボイスで完全収録されている上、隠しキャラのクリフ、ジャスティスのストーリーも用意されている。さらに選択肢やCPUとの対戦内容でシナリオ分岐が発生するようになっており、かなりのボリュームを誇っているのだ。なお、ストーリー内容は『2』につながるものもあるので、『2』から『GG』シリーズのファンになった人、また、『XX』の続きがどうなるか気になる人は、是非ともプレイしてみよう。



↑ソルの声は中田譲治氏!



↑分岐で複数の話を楽しもう。

### 2種類の新ロマンキャンセル

オプションのEXTRAMENUでは、新たに2種類のロマンキャンセルを使用できる。イエローロマンキャンセルは、各種ロマンキャンセルのテンションゲージ消費量が半分になる。ロマン

キャンセルだと25%、フォースロマンキャンセルだと12.5%消費するのだ。カオスロマンキャンセルはテンションゲージを25%消費して、必殺技をキャンセルして必殺技を出すシステムだ。



↑黄色に輝くのがイエローロマンキャンセル。テンションゲージの減少量が半分になる。



↑紫色のカオスロマンキャンセルは必殺技→必殺技が可能になり、戦略の幅が増す。

### COLUMN

#### サバイバルモードでパワーアップ

本作のサバイバルモードはこれまでのものとは異なり、キャラクターをパワーアップさせながら進めることができる。パワーアップには攻撃力(ATTACK)、防御力(DEFENCE)、すばやさ(SPEED)といったパラメータ的なものから、体力が自動回復するLIFE RECOVERY、テンションゲージが自動

的にたまるTENSION INCREASE、ガードが必ず直前ガードになるSOUL OF ZEPHなど、特殊能力もある。自分の使用キャラクターをどんどんパワーアップさせ、全Lv1000の制覇を目指す。なお、L1ボタンを押しながら「SURVIVAL」を選択することで強化要素が無いサバイバルモードを遊べる。



↑敵を倒すとスキルを落とす場合があるので、それを装着してパワーアップしよう。



↑Lv1000では金色に輝くソルが出現。強力な必殺技を連発してくるぞ。



### GUILTY GEAR 2 OVERTURE

(ギルティギア2 オーヴァチュア)

3DアクションとRTSを融合させた本作。Xbox360で発売後、今なおオンラインアップデートがされている。「GUILTY GEAR」のストーリーが、9年の月日を経て動き出す。

#### マスターゴーストを打ち砕け!!

「GG2」の勝利条件は、敵の本拠地である敵マスターゴーストの破壊。マスターゴーストはバリアを備え、プレイヤーが操るマスターよりも、部下であるサーヴァントの方がバリアをはがしやすい。サーヴァントの召喚には、時間経過で増加するMANAが必要。マップ上に複数存在するゴースト(拠点)は、攻撃すると支配でき、ゴーストの支配数が多いとMANA取入も増える。敵の支配下のゴーストでも、攻撃すれば支配権が奪えるので、ゴーストを守ること

も重要だ。相手より多くのゴーストを支配してMANA取入を増やしたあと、サーヴァントを召喚して自軍を強化し、敵マスターゴーストの破壊を目指そう。

また、マスターの体力が0になるとクリティカルダウンとなり、マスターゴーストの耐久力が減少する。何度かクリティカルダウンを奪えば、マスターゴーストに攻撃をせずに破壊できる。勢力を広げるだけでなく、対マスター戦の3Dアクションが重要な「メーレーアクション」の特徴だ。



↑マスターはサーヴァントより戦闘能力が高い。戦況が悪い場合は、すばやく移動できるブラストドライブで駆けつけよう。



↑サーヴァントはマスターゴーストへ与えるダメージが大きい。破壊できるのはマスターのみ。トドメはマスター自身で決める!

#### 物語を彩るキャンペーンモード

キャンペーンモードは、ファンが待ち望んだストーリーをムービーとミッションを交えて楽しめる。「GG」から数年後が舞台となる本作は、ソルが中心となるストーリー。ソルとカイ以外のキャラは一新されているが、シンを始めとする新キャラも魅力的なキャラばかり。ついには、「あの男」も登場するのでファンならずとも必見だ。「メーレーアクション」となる本作は対戦に特化したジャンルだが、今までにないジャンルなので、まずはキャンペーンモードで基本操作を学ぶといい。

難易度はEASY、NORMAL、HARDの3種類から選べるので、アクションが苦手な人も楽しめるはずだ。

なお、キャンペーンモードは一度クリアしたチャプターなら、チャプターごとに選んでムービーの鑑賞やミッションをプレイできる。また、特定のチャプターをクリアするとフリーミッションモードに追加され、ほかのキャラクターでもプレイ可能。通常の対戦とは勝利条件が違い、タイムアタックやボスとの戦闘などもある。すべてのキャラクターでクリアを目指そう。



↑ついに「GG」シリーズの最重要人物である「あの男」が姿を現す。「あの男」との因縁の対決もあるので必ずプレイしよう。



↑ストーリー終盤では、バックヤードに舞台が変わる。今回の事件の鍵となるバックヤードで、どうストーリーが織り成されるのか?

## S T R Y

人類は「法力」の理論化に成功。豊かな資源のもと、各地の紛争は沈静させるかに思われたが、人の業は飽くことを知らず、ついには「GEAR」を誕生させてしまう。自らを「ジャスティス」と名乗るGEARは全人類に対して宣戦布告、対する人類は「聖騎士団」を結成。100年に渡る両者の戦いは「聖戦」と呼ばれ、ジャスティスの封印に成功した人類側が勝利した。

数年後、ジャスティス復活を予感した国際連合は「第二次聖騎士団」結成を考案。人員選考の為に武道大会を開催されたが、すべてはテストメントがジャスティス復活のために仕組んだ罠であった。復活したジャスティスは、激戦の末ソルによって倒された。

ジャスティス撃破から数年後、ギアが消失する事件が発生。そしてその出来事は、一人の青年に伝えられる……。

### COLUMN

#### まったく新しいジャンルへ進化

本作は「メーレーアクション」という独自のジャンルを冠している。「メーレー」とは、乱闘や混戦を意味する「melee」と「命令」をもじった単語。プレイヤーはマスターを操り、自軍の兵士に命令を出して敵のマスターゴースト(本拠地)を破壊するのが目的。RTS(リアルタイムストラテジー)の要素が強いが3Dアクションも必要となる、今までに無いまったく新しいジャンルだ。

#### ORGANの操作がカギを握る!!

ORGANは戦略部分を担う画面。ゲーム中いつでも開くことが可能で、ORGAN画面中でもリアルタイムに戦況が変化するのが「GG2」の特徴だ。

ORGAN画面では、サーヴァントの召喚や契約のほか、進軍ルートと目的地の指定ができる。ORGAN中のマップは、画面右下にあるミニマップより大きく戦況を確認しやすいので、サーヴァントに適

した指示を出せる。その他、ORGAN中はスキルやアイテムの練成(MANAで購入)が可能。体力の回復や大ダメージを与えるものなど、うまく使えば戦況が有利になるものばかりだ。

なお、ORGAN操作中のマスターは無防備。敵マスターが近くにいるときにORGAN操作をしていると危険なので、操作するタイミングも重要となる。



↑サーヴァントの召喚や指示は、ORGAN画面でしかできない。召喚したいサーヴァントを選んだら、進軍ルートと目的地を選ぼう。



↑戦略的な操作が可能なORGAN画面は、ゲーム中いつでも開ける。開いているときでも戦況は変化し続けるので、すばやく操作が必要だ。

#### サーヴァントを使役せよ

サーヴァントは、平均的な性能の近接兵、動きがすばやく機動兵、動きは遅いが体力が高い装甲兵、遠距離攻撃ができる射撃兵、特殊能力に優れた法力兵の5種類に分かれる。どんな優れたサーヴァントでも、得意な兵種と苦手な兵種がある。相性の良い兵種なら勝利しやすいので、考えて進軍させるのが重要だ。また、サーヴァントには

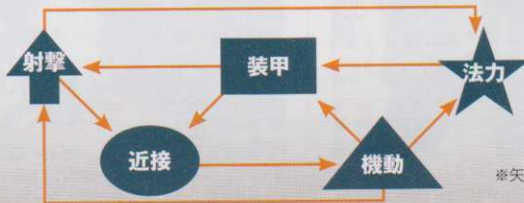
上級兵と呼ばれるものがある。上級兵は1体で下級兵数体分の性能を持ち、それぞれ1体ずつしか召喚できない。重要なゴーストを守らせたり、下級兵だけでは落とせないゴーストに攻め込ませるなど、攻守の要となる。ただし、兵種や上級兵はトライブ(軍団)によって数が違うので、トライブごとに戦い方が変わるのが「GG2」の面白さだ。



↑同兵種ばかりで固めても、1種類のサーヴァントに負けてしまう。複数種のサーヴァントを組み合わせ、相性間の欠点を補うのが重要だ。



↑上級兵は体力を始め、すべての能力が高水準。マスターにも引けを取らないほど強力なサーヴァントもいるので、ゲームの鍵となる。



※矢印の方向に強い

ソル



『GUILTY GEAR』シリーズの主人公。ソル自身は使いやすい技が揃っており、1対1の戦闘ではトップクラスの性能を誇る。その反面、複数の敵を同時に相手するのは苦手、サーヴァントは性能こそ高いものの兵種に偏りがある。兵種の穴をマスターで埋めつつ、敵マスターをクリティカルダウンさせよう。

イズナ



和風テイストなイズナは、刀での攻撃に加え、相手を追尾する飛び道具や姿を消すスキルを持つ。サーヴァントは、特殊能力に秀でたものが多く一筋縄ではいかない。全体的に体力が少ないのが弱点だが、バランスが良いので使いやすいドライブだ。なお、上級装甲兵のいでたらは一見の価値アリ!

ヴァレンタイン



『GG2』紅一点のヴァレンタインは、飛び道具を多く持つ遠距離戦が得意なマスター。小回りの利く技は少ないが、近寄ることなく戦えるのが強み。可愛いヴァレンタインとは違い、サーヴァントは異形のものが多い。下級兵種に機動兵と装甲兵がいなかったクセの強さが目立つドライブだ。

レイヴン



ダウンロードコンテンツで購入できるレイヴン。針を使った飛び道具、敵の裏側にワープしたり動きを遅くするなど、やっかいなスキルが多い上に、マスターを倒せるほど戦闘能力が高い。ヴァレンタインと同じサーヴァントを引き連れているので、全体的にクセの強いキャラクターと言える。



↑ソルの連続技である通称「アッパーループ」は高火力。クリティカルダウンを奪おう。



↑下級兵が攻撃すると溜まるリソースを消費すればドラゴンインストールが使用可能。リソースが100なら見た目が大きく変化する。



↑おちゃらけた雰囲気、変な言葉をしゃべるイズナ。必殺技は特殊なものが多い。



↑巨大なサーヴァントのいでたら。マスターゴーストを攻撃すれば、一撃で耐久力ゲージを3分の1減らせる。その威力は圧巻。



↑飛び道具主体のヴァレンタインは、接近されると戦いにくい。離れてけん制しよう。



↑上級機動兵のミルフィューは単体でも強い上、ミニオンのチェリーを召喚する。マスターでも苦戦するほど、強力なサーヴァントだ。



↑レイヴンはサーヴァントのせん滅は苦手だが、足止めに使えるスキルが多い。



↑覚醒必殺技フェイツヴァイ・フェルト後はフィニッシュポーズを決める。ポーズは全部で19種類あるので、すべて見るべし!

シン



旗を武器に戦うシンは、リーチに優れており、敵マスターの攻撃が届かない位置から攻撃したり足止めが可能。またシンのサーヴァントは、全兵種が揃っている。性能も高く、サーヴァント同士の戦いなら有利に進めるが、コストが高め。前半戦をしのげれば、後半戦で強くなるタイプのドライブだ。

パラダイム



通称インコ(自称ドラゴン)のパラダイムは、自身の戦闘力が非常に低いが、サーヴァントが安価で高性能。マスターは前線に立たずにサーヴァントのフォーローに回り、サーヴァントで勢力を拡大するのが基本戦術となる。常にマップを確認して、敵マスターに捕まらないように動くのが重要だ。

カイ



隠しキャラとして登場するカイは、シンと同じサーヴァントを引き連れている。マスターの性能が高く、通常技は流れるように連携可能。どこで終わるかわからない連携は、相手にとって非常に脅威。必殺技はスタンエッジやヴェイパースラストといったおなじみものに加え、新必殺技も使用可能だ。



↑ファントムバレルは味方の体力を吸収する飛び道具。味方が多いほど威力が高くなる。



↑シンのサーヴァントは高性能なものばかり。下級兵に5種類すべての兵種が揃っているので、後半戦では強力な部隊を作れる。



↑パラダイムは攻撃的なスキルが無く、味方の移動速度や防御力を上げるスキルを持つ。



↑上級装甲兵のボンバイダーは、パラダイムの戦略の要といえるサーヴァント。重要なゴーストを守る役には適任だ。



↑通常技からさらに他の通常技に連係できるカイ。一度捕まると逃げられない。



↑ヴェイパースラストも健在。攻撃動作中は攻撃を耐えられるので、切り返しに使える。

COLUMN

オンラインも充実!!

『GG2』は、対戦ツールとして生み出されたタイトル。最良のゲームバランスを求め、細かくアップデートがなされている。Xbox LIVEにつないでいけば、自動的に最新バージョンとなり、バージョン間ではマスターやサーヴァントの強さが著しく変化するのだ。



↑新マップでは戦術が大きく変わる。対戦相手より早く地理を理解しよう。

もちろんオンライン対戦にも対応しており、いつでも全世界のプレイヤーと対戦が楽しめる。リプレイデータの配信もあるので、自分や気になるプレイヤーのチェックも可能。さらに、Xbox LIVEのダウンロードコンテンツを利用すれば、新マップなどを購入可能だ。



↑ダウンロードコンテンツでは、キャンペーンモードでのソルも購入できる。

# GUILTY GEAR ISUKA



## GUILTY GEAR ISUKA (ギルティギア イスカ)

「GG」シリーズ唯一のATOMISWAVE基板で、AW-NET対応作品。最高4人でのバトルロイヤル形式と、2ラインのフィールドが特徴。なおアーケード版はシリーズ中、唯一EXキャラが使用でき、AWカードに戦績などを保存できた。

## CHARACTER

「ISUKA」のアーケード版は、「XX」に登場した20キャラ全員が使える。家庭用版では20キャラに加えて、さらに新キャラクターのA.B.Aが使用可能。A.B.Aは通常、諸刃、獄諸刃の3つのモードを駆使して戦うキャラ。諸刃と獄諸刃は攻撃力が高くなるが、攻撃する

たびに自身の体力が減るのが特徴。また、ロボカイとロボカイIIも登場。ロボカイIIIは「ロボカイIIファクトリー」でカスタマイズでき、自分好みのロボカイを作って戦えるのだ。その他にはボスのレオバルドン、GGブーストモードで登場するZAKO-A・B・Cも使用できる。

### A.B.A



←通常モード以外は攻撃するたびに、ダメージを受ける。

### レオバルドン



←巨大な体のレオバルドンは、反対側のラインも攻撃可能。

### ロボカイ&ロボカイII



←両者共ミサイルや電撃など、機械らしい攻撃が多い。

### ZAKO-A



←通常技は立ちPと立ちKのみで、ガードもできない。

### ZAKO-B



←ガードは可能だが、ジャンプやダッシュができない。

### ZAKO-C



←必殺技が2種類あり、ZAKOの中ではもっとも強い。

## COLUMN

### 巨大ロボカイII登場

GGブーストモードや、ロボカイIIファクトリー内のスクランブルモードで一定条件を満たすと、隠しボスとして巨大ロボカイIIが出現。巨大ロボカイIIIは、画面に収まらないほど巨大で攻撃のリーチが非常に長い。ただし動作が遅く、技によってはまったく当たらないため、実際は簡単に倒せるのだ。



↑見た目のインパクトはすごいが、実際戦ってみるとあっさり勝ててしまう。

## 4人対戦のギルティギア登場!

「ISUKA」は2003年にATOMISWAVE基板で発売された。それまでの「GG」シリーズとは異なり、2ラインのフィールドで最高4人のバトルロイヤル形式を採用。また、複数人ならチームを組んで2on2のチーム戦なども可能だ。

本作は、敵に挟まれるという状況が多く発生する。そのため、キャラの振

り向きは、手動で行うように変更。ボタン配置や入力方法も変更され、「XX」でのDボタンが振り向きボタンとなり、ダストアタックはS+HS同時押しになった。また、反対ラインへ飛ばす「ライン飛ばし攻撃」や向きを変えずに後方へ攻撃する「背面攻撃」など、独自の攻撃システムも多い。



↑複数の敵を同時に相手するため挟まれるといった状況が多く、場所取りが重要となる。



↑家庭用はPS2、Xbox、PCで発売された。Xbox版は、通信対戦や協力プレイが可能だ。

## AW-NETに対応

アーケード版はAW-NETに対応。カードを使えばプレイヤーデータを保存したり、EXキャラやEXカラーが使用できる。

現在AW-NETはサービスを終了しており、携帯電話などでのアクセスはできないが、AWカードの使用自体は可能だ。



↑カードを使えばプレイヤー名を表示できる。また、戦績やプレイ回数も確認可能だ。



↑EXカラーやEXキャラの使用にもカードは必須。「AW共通ポイント」を使って購入できた。

## 家庭用「GUILTY GEAR ISUKA」隠し要素

家庭用は、特定の条件を満たすと隠しキャラが使用可能となる。アーケード版で使用できたEXキャラ以外にも、ボスのレオバルドンやボスソル、ボス

カイといった強力なキャラを使用できるのは家庭用の特権。ボスソルやボスカイには「ISUKA」でしか見られない技もあるので、確認してほしい。



←アーケードモードでEXキャラを倒せば、使用可能だ。



←レオバルドンはVSモードとトレーニングモードで使える。

### 隠し要素

|               |  |
|---------------|--|
| レオバルドン出現方法    | アーケードモードLv199のレオバルドンを倒すと使用可能   |
| ZAKO出現方法      | GGブーストまたはRKIIファクトリー内のスクランブルモードをクリア   |
| ボスソル&ボスカイ出現方法 | GGブーストまたはRKIIファクトリー内のスクランブルモードで、一定スコア以上で出現する巨大ロボカイIIを撃破してクリア               |
| EXキャラ出現方法     | アーケードモードで100POINTを獲得するときに出現するEXキャラを倒せば使用可能に。ロボカイIIはスクランブルモードをクリアすることで使用可能に |

## COLUMN

### アーケードでもEXキャラが使用可能!

本作は、アーケード版で唯一EXキャラを使用できるタイトル。EXキャラは技の性能が違うものも多く、戦い方がガラッと変わる。なお、他シリーズのEXキャラは、家庭用のオマケ的な位置づけのため高性能な必殺技が多いが、本作はゲームバランスを崩さないように調整が加えられている。



↑ゲーゼンでEXキャラの対戦を楽しめる。

## 2ライン対戦とソウルシステム

2ラインのフィールドで戦う本作には、ラインを使った行動が多く存在する。「ライン移動」は、反対側のラインへ移動する行動。動作開始直後と終了時にスキはあるが、ほとんどの攻撃が反対ラインでは当たらないため回避手段として使える。テンションゲージ25%消費すれば、ガードキャンセル版も使用可能だ。「ライン移動攻撃」は、反対のラインへ移動しながらの攻撃。通常技からつながられるほか、攻撃後キャンセル可能なので使いやすい。「ライン飛ばし攻撃」は相手を反対ラインへ飛ばす攻撃。空中の相手にヒットさせると反対ラインに飛ばさないで、連続技の中継としても利用できる。

体力ゲージの下にある「ソウル」は、予備の体力ゲージとも言えるシステムで、一度体力がゼロになってもソウルがあれば復活できる。チームの場合は、ソウルをチームで共有して戦う。



↑本作のフォルトレスディフェンスは中下段関係なくガードできる、強力な防御手段だ。

なお他シリーズにあったシステムには、性能が変化しているものもある。「フォルトレスディフェンス」はケズリダメージを無くし、空中ガード不能技をガード可能にする性能に加え、中下段を同時にガードできるように。また「サイクバースト」は、試合形式で性能が変化。1on2の場合、一人の側がやられ中で使っても黄色となる。また、複数人から攻撃をくらうとサイクバーストゲージ上昇量が増加するので、たまったらすぐに使うと良い。



↑相手に攻め込まれたらライン移動で逃げるのが強力な本作。安全な回避手段として使える。



↑後方を攻撃するのに便利な背後攻撃は全キャラ共通で上半身無敵で、キャンセル可能だ。

## ロボカイIIファクトリー

ロボカイIIファクトリーは、ロボカイIIをカスタマイズできるモード。スクランブルモードでポイントを稼ぎ、技やスキルを購入しよう。購入可能な技やスキルは下記のリストの通り。1〜7の項目に分かれており、同項目の技は一つしか装備できない。「+」は、攻撃力や防御力といったパラメータを強化できる。「FRCチップ」はロマキャンがフォースロマキャンに、「YRCチップ」はフォースロマキャンがイエローロマキャン（テンションゲージ12.5%消費）に変化。自分好みにカスタマイズして、対戦してみよう。



↑カスタマイズの幅は無制限だ。



↑もちろん対戦も可能だ。

### ロボカイファクトリー技表

|   |   |   |  |   |   |   |   |   |                   |   |  |   |                                       |
|---|---|---|--|---|---|---|---|---|-------------------|---|--|---|---------------------------------------|
| 1 | 喰らったくいかい?<br>スタンディッパー<br>拍手で迎えてください<br>タンDEMトップ<br>ドラムカーシェイド<br>メガファイト<br>何が出るかな?<br>逆騎<br>グリターイソールド<br>羅羅旋<br>疾<br>エグゼビースト<br>抗響音階<br>アンダートゥ<br>そのまま帰ってこないで下さい<br>ロジャーラッシュ<br>カイ電波<br>オーパーヘッド・キッス<br>ダムドファンク<br>ボチヨムキンバスター | 2 | ジャックドロジャー<br>USB500<br>マッドストラグル<br>町内カイばーげん<br>空中スタンエッジ<br>バッドムーン<br>愛<br>ゲミカル愛情<br>カイ現象<br>ライオットスタンプ<br>グリードセバ<br>ラストシェイカー<br>インヴァイトヘル<br>スライドヘッド<br>ミストファイナー | 3 | バッドムーン<br>愛<br>ゲミカル愛情<br>カイ現象<br>ライオットスタンプ<br>グリードセバ<br>ラストシェイカー<br>インヴァイトヘル<br>スライドヘッド<br>ミストファイナー | 4 | ボール生成<br>ゼイネスト<br>よく話し相手になってくれます<br>マッパハンチ<br>カイ幕ホームラン<br>ヴォルカニックヴァイパー<br>レスティプロローリング | 5 | 観式転移<br>妖斬麗<br>龍刃 | 6 | アクセルボンバー<br>陰<br>カーカスライド<br>スターストップ<br>駄目な奴は何をやっても駄目<br>タイランレイブ ver.β<br>ガンマレイ<br>ヘロウスマリス<br>飛行<br>3段ジャンプ<br>奔走<br>朝風の呼吸<br>ホバージャンプ<br>スピードKit<br>ジャンプKit<br>アタックKit<br>ディフェンスKit<br>チャージKit<br>ストレングスキット<br>ウエイトKit<br>サーモスタットKit<br>エアリアルKit<br>レスピットKit | 7 | FRCチップ<br>YRCチップ<br>ヘラクレスエンジンVersionQ |
|---|---|---|--|---|---|---|---|---|-------------------|---|--|---|---------------------------------------|

## GGブーストモード (家庭用版のみ)

GGブーストモードでは、横スクロールアクションをプレイできる。全5ステージで構成されており、各ステージは勝利条件を満たすと先に進める。ステージの最後にはボスとしてロボカイIIが登場。ただし、5ステージ目の最後はボスソルとボスカイが同時に現れる。

なお、本モードはアーケードモードと操作方法が若干違う。独立したゲームと思って問題ないくらいの出来だ。



↑二人同時プレイも可能。一人プレイ時よりも難易度が上がり、二人で4個のソウルを共有する。力を合わせて全面クリアを目指そう。

### FOSSIL HAMLET



↑ステージ1ということもあり、出てくる敵が弱い。

### ZEPP



↑ステージ2はボチヨムキンの出身国であるソチブだ。

### NINJA TRAINING



↑ステージ3は罠が多いのが特徴。注意して進むと。

### HELLS PRISON



↑ステージ4。敵が強くなり必殺技を多用してくる。

### THE RUINS OF CASTLE



↑ステージ5。最後にはソルとカイが待っている。

### VS 巨大ロボカイII



↑巨大ロボカイII戦。特定条件を満たすと戦える。

## COLUMN

### GGブーストモードで出現するボスソル&ボスカイ

ステージ5のボスとして登場するボスソルとボスカイは、移動速度や攻撃力が大幅に強化されている。しかも、同時に両方を相手するため苦戦を強いられること必至だ。攻略のポイントは、両者ともに一定時間で気絶すること。ライン移動やガードで攻撃を凌ぎ、気絶したら連続技をたたき込め!



↑巨大ロボカイIIを倒すと使用可能に。

## サバイバルモード

本作のサバイバルモードは、いわゆるアーケードモードに当たる。敵を倒していくとレベルが上がり、レベル99でレオバルドンが乱入。レオバルドンを倒してもさらに高レベルまで挑戦可能だ。なおレベル100クリア後、VSモー

ドでレオバルドンステージが選択可能になり、レベル200クリアでレオバルドンが使用可能になる。また、レベル400でカイ、レベル600でイノ、レベル800でディズリーの壁紙がランキング表示の壁紙として追加される。



↑今までできなかった、協力プレイも可能になっている。クリアを目指すなら二人で遊ぼう。



↑後半のCPUは非常に強い。結果はランキングに記載されるので、限界まで挑戦しよう。

# GUILTY GEAR PETIT



**GUILTY GEAR PETIT**  
(ギルティギア プチ)

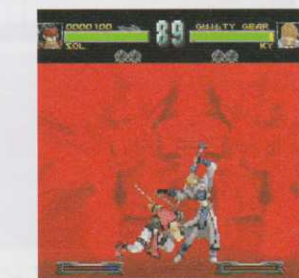
ワンダースワンで登場した初の、携帯「GG」。おなじみのキャラクター達がかわいいプチキャラにデフォルメされ、画面狭しと闘いをくり広げる。発売された当時は、操作性を向上させるワンダークコインが同梱されていた。

# ギルティギア プチ

**GUILTY GEAR PETIT2**  
(ギルティギア プチ2)



前作「GUILTY GEAR PETIT」からキャラが多数追加された上、前作では入力難しかった必殺技コマンドが簡易コマンドに変更されるなど、携帯ゲームとして遊びやすくなった作品だ。「XP」とのパスワード運動もあった。



**GUILTY GEAR RoA**  
(ギルティギアロア)

i-mode内の公式サイト、「GUILTY GEAR倶楽部」で現在も配信されている「GUILTY GEAR ROA」。初代「GUILTY GEAR」をベースに、「GUILTY GEAR JUDGMENT」で登場した生体兵器ARMSなども使用できる唯一の作品だ。



© 2004, 2005 SYSTEM WORMS Co., Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

## プチキャラが大暴れ

登場キャラはソル、カイ、メイ、ミリア、ポチョムキンに加え、完全新キャラクターのファニー+隠しキャラ2名。ファニーはボルドヘッドの助手であり、彼の行方を探しこの舞台へと登場した。ファニーはボルドヘッド顔負けのトリッキーな技の数々を披露してくれる。また、既存のキャラも「X」で使用した技を見事に再現している。



↑ファニーが使えるのは「GUILTY GEAR PETIT」だけ! そのインパクトある技の数々を拝むだけでもこの作品を遊ぶ価値は十分ある。

## 「GUILTY GEAR PETIT」隠し要素

1キャラクタークリアで登場する紗夢は、「X」さながらの手数の多さを見せる。また、全キャラクタークリアで登場するGGミリアは初代「GG」の必殺技や当時に近い性能を備えたキャラだ。

### 隠し要素

|           |                   |
|-----------|-------------------|
| 紗夢出現方法    | ストーリーモードをクリア      |
| GGミリア出現方法 | 全キャラでストーリーモードをクリア |



↑紗夢もコミカルになってプチ参戦。本作限定だが、立ちA(1段階)→B×nのループで永久コンボを狙うことができる。

## キャラが大幅増加!!

新キャラとしてザトー、チップ、ファウスト、アクセル、ジョニー、闇慈がデフォルトキャラに参戦し、テストメントやGGキャラなども含め前作の「PETIT」から倍以上のキャラクター達が参戦した本作。前作以上に操作性や必殺技の最大限度が向上した。さらに独自のお茶目な展開のストーリーモードもファンなら必見といえるだろう。



↑「X」で人気の高かったジョニーや闇慈なども参戦。なお、梅喧、ヴェノムはパスワード画面、ディズィーはメイの一撃必殺技で登場。

## 「GUILTY GEAR PETIT2」隠し要素

特定のパスワードを入れると、隠し要素が一気に解放される。以下のパスワードと解放条件をチェックしよう。

### 隠し要素

|          |   |
|----------|---|
| ADROPOUT | ギャラリーモード出現                                |
| BLACKMAS | サイババルモードのボスキャラを使用可能                       |
| KDOKBNZY | テストメント、GGソル、GGカイ、GGメイ、GGミリア、サイババルカラーを使用可能 |



↑GGカイ(ロボカイ)やテストメント、家庭用でおなじみのゴールドキャラなどが追加。すべて解放すればたくさんキャラで遊べる。

## i-modeで「GUILTY GEAR」が復活

初代「GUILTY GEAR」をベースとし、携帯でも簡単に遊べるようにワンボタンで必殺技などを出せるように改良されている。懐かしのボルドヘッドやクリフ、ジャスティスといったキャラも登場し、殺界からの一撃必殺技もちろん搭載されている。残念ながら対戦はできないものの、一人で遊ぶにしても十分なボリュームだ。



↑携帯で初代「GG」が完全再現。必殺技や一撃必殺技も手軽に出せる。

## ARMSなど追加キャラも勢ぞろい

本作品では、追加キャラクターであるテストメント、ジャスティス、そして「GUILTY GEAR JUDGMENT」から生体兵器ARMSが参戦。エスアット、エスロード、ラキ、アンセクト、グース、メアハウンドにボスのジャックジメントが使用できる。ARMSの面々で遊べるのは本作品だけだ。



↑ARMSはガードで上、中、下段すべてを防げ、殺界を持たない代わりに自身をバフアップさせる能力がある。



### GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION (ギルティギア ゼクス アドバンスエディション)

『X』の雰囲気や、そのままゲームボーイアドバンスに移植した作品。ただの移植にはとどまらず、携帯ゲーム機に適した操作性や独自要素の数は、本作品の完成度の高さを物語る。携帯機以外でも遊びたい作品だ。

#### 追加要素の多さが魅力

『X』をベースにしている本作品だが、家庭用『XP』をも超える独自要素の多さが魅力といえる。

まず挙げられるのが、使用できるモードの多さ。各キャラクター共に3種のモードで遊べる上、カラーエディッ



↑試合前のデモ画面も『GGX』に忠実に作られている。携帯機とは思えない再現度だ。

トも可能。また、リミテッドリリースやオリジナルモード、さらに2ON2や3ON3モードも搭載し、その遊び方は無限大。また、携帯ゲームで遊びやすくするための4ボタンor3ボタンモードの搭載も嬉しい。



↑覚醒必殺技や一撃必殺技ももちろん再現。アーケード版と遜色のない対戦ができる。

#### 『GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION』隠し要素

タイトル画面で特定のコマンド入力後、決定音が流ればコマンド入力に成功したことになる。ゲームクリアでも隠し要素は出現させられるが、下記コマンドを入れればすぐにすべてのモードを解禁させられる。

なお、テストメント出現コマンドよりも先にディズイー出現コマンドを入力すると、テストメント、ディズイーの両名を出現させられる。EX、GGキャラは一部の通常技や必殺技が変更、追加され、通常のキャラとは一風変わった性能で楽しめる。オリジナルモード、リミテッドリリースは、タイトル画面からOPTIONを選べば個別にモードのON/OFFが切り替えられる。なお、サバイバルモードで登場するゴールドキャラは使用不可能だ。

#### 隠し要素

|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| テストメント出現方法   | PRESS STARTが出ている状態で「◆◆◆◆A」  |
| ディズイー出現方法    | PRESS STARTが出ている状態で「◆◆RLR」  |
| EXキャラ出現方法    | PRESS STARTが出ている状態で「◆◆RR」   |
| GGキャラ出現方法    | PRESS STARTが出ている状態で「◆◆LL」   |
| オリジナルモード出現方法 | PRESS STARTが出ている状態で「ABALL」  |
| リミテッドリリース    | PRESS STARTが出ている状態で「LRAAAA」 |



↑最終的には使用キャラ決定後に3タイプから選択が可能。性能はどれも大きく異なる。



↑ディズイー、テストメントのボスキャラもコマンド入力で簡単に出現させられる。

#### 2ON2、3ON3の独自システム

現在まで本作唯一のモードとなっているのが2ON2、3ON3モードだ。

2ON2ではテンションゲージが共有となるが、各技のゲージ消費量はすべて1/2から1/3になり、「アクティブチェンジ」が使用可能。ゲージ1/3消費



↑いつでも交代できるアクティブチェンジ。これを絡めた攻防が2ON2モードの醍醐味だ。

でいつでも(ガード中も可)交代できる。

3ON3は一撃必殺技が使用不可能になるが、テンションゲージ1/2消費で「デュアルコンビネーション」が使用可能。地上版、空中版の2種類があり、味方キャラが援護攻撃を行う。



↑デュアルコンビネーションが出る3ON3。ソルとカイで同時攻撃など夢の連係が作れる。

#### リミテッドリリース、オリジナルモード

リミテッドリリースは家庭用版にあるGGモードと似た性能。ガード中に必殺技キャンセルが可能で、空中ダッシュの行動制限が低い。また、投げが通常技から連続ヒットさせられる。

オリジナルモードはK.O.寸前時に



↑一撃必殺技がいつでも出せるので緊張感倍増。カウンターヒットで一発逆転を狙える。

体力ゲージが点減し、覚醒必殺技が打ち放題に。また一撃必殺技を常に出せるが、攻撃がヒットするのはカウンターヒットのみ。さらにロマンキャンセルを使用すると、特定の必殺技が1度だけ強化される。



↑ロマンキャンセル使用後は1度だけ特定の必殺技がパワーアップ。チャージを連想させる。

#### アドバンス独自の技の数々

本作品で最も注目してほしいのはEX、GGキャラクターに追加された必殺技の数々。これは今でも他の作品では見られないものが多いので、これらの技を見るためにプレイする価値はある。なおここに収録されている技は、『X』でポツ案になった幻の技が多い。そのため遊び要素も強くなっている。

今でも語り継がれるのがGGヴェノムの幻の技、「ヴェノムロケット13号」。ヴェノム型の4体のロケットが正面に向

かって突進していくという、なんともしゅるな光景が目にかかれる。その他にもファウストがちびファウストを、ディズイーが話し相手を大量に呼び覚醒必殺技があり、2段ジャンプで絶扇を仰ぎエディのように浮遊を行うGG闇癒なども見たい技に挙げられる。さらに、EXソルの覚醒版ぶつきらぼうに殴るや、EXジョニーの覚醒必殺技などオリジナル技が目白押し。かなり遊び尽くせる内容となっている。



↑最注目技のヴェノムロケット13号。そのインパクトは今もなお色あせないものといえる。



↑ディズイーの話し相手大量発射もなかなかのインパクト。これだけいけば会話は弾むだろう。



↑人間も空を飛べるなんて……と思わせる闇癒。絶扇と両手の力だけで空を飛べるのは奇跡。



↑口からちびファウストを大量に出す。今週のピックアップキャラ顔負けのビジュアルだ。



### GUILTY GEAR DUST STRIKERS (ギルティギア ダストストライカーズ)

ニンテンドーDSで登場した、最大4人まで対戦可能なアクション。2画面を使ったフィールド内において、バトルロイヤル形式で勝負する。簡易コマンドやアイテムの使用など、他の作品には無い要素が多い。

#### 2画面フィールドで大乱闘

全員がソウルを1個所持した状態でスタートし、体力が0になるとソウルを消費してHP、テンションゲージ共にMAXの状態復活する。全員倒すか、制限時間内に最もダメージを与えたプレイヤー（王冠マークが頭上につく）が勝利となる。一人用のモードを勝ち進むと、本作のオリジナルボスである「GIG」が待ち構えており、倒せばエンディングを迎えられる。



↑1位のプレイヤーには王冠、4位のプレイヤーにはドクロマークがつく。また、画面内にあるアイテムは取得後SELECTで使用できる。



### GUILTY GEAR JUDGMENT (ギルティギア ジャッジメント)

「ISUKA」のGGブーストモードを洗練し、より深みのあるベルトアクションへと進化した。また、ネットワーク機能を使えば二人同時協力プレイが可能。さらに「XXS」までもが収録されている。現在は廉価版が発売中だ。

#### 南海の孤島での激闘

本作の舞台はわずかな住人が平和に暮らす南海の孤島。しかし異変は静かに、だが確実に人々の生活を蝕んでいた。ある日を境に一人、また一人と忽然と姿を消していき、人知れず異変は最悪の一途へと辿っていた。さまざまな運命、偶然に導かれ、絶海の孤島に集まったキャラクター達が激闘をくり広げる。初期はソル、カイ、メイ、ミア、イノの5人。各キャラでステージを進めること



↑南海の孤島に集食う生体兵器「ARMS」を駆逐し、事件の首謀者・レイモンドを打ち倒せ。

#### ミニゲームで技をゲット

本作にはニンテンドーDSのタッチペン機能を使って遊べるミニゲームがある。「メイのイルカショー」、ブリジットの「YOYOメンテナンス」、紗夢の「出前一丁」、ファウストの「どこに出るかな?」、イノの「ノートキャプチャー」、「ヴェノムのビリヤード」、梅喧の「一刃両断」の7種類。スコア更新でロボカイクの技をゲットできる。



↑ミニゲームはハイスコアの更新で技をゲット。各ゲームにつき、最大3個まで入手できる。

#### ロボカイファクトリー

「ISUKA」とは違い、特定コマンドに割り当てられる必殺技が限定されていないため、必殺技選択の自由度が高いロボカイMk-IIを組み上げられる。

最初から用意されている技は、カイ幕ホームランとカイ現象のみだが、ミニゲームで21個もの技が追加される。これに固定必殺技の3つを加えた26個の技から組み合わせが可能だ。



↑最初から選べる技は数少ない。ミニゲームのクリアで技を充実させる必要がある。

#### 独自モーションの技も多数

DS版とあなどるなかれ、本作では新モーションの技がいくつか追加されているので、一見の価値がある。ソルのダストストライクや「キック」（空中必殺技）をはじめ、カイ、メイ、ファウスト、ポチョムキン、紗夢、ディズイー、スレイヤー、ブリジットに新モーションが追加されている。



↑超リーチを誇るソルのダストストライク。

#### そう快感溢れる独自システム

必殺技を必殺技でキャンセルできる、カオスロマンキャンセルが本作の最大の特徴。テンションゲージ消費が少なく、バンディットリヴォルヴァーからヴォルカニックヴァイパーにつながられるなど、お手軽かつ派手な連続技を作ることができる。また、サイクバーストを複数に同時ヒットさせると、体力が回復する仕様になっている。



↑適当に必殺技を入力しているだけでもカオスロマンキャンセルが発生。システムを理解して連続技を構築すれば気持ち良さが倍増!

#### 「GUILTY GEAR JUDGMENT」隠し要素一覧

隠しキャラのジャッジメントが使えるほか、ゲーム中の残機であるソウルが無限に増やせたり、ライフ、テンションゲージをMAXにできる。コマンドさえ覚えておけば、アクションの苦手なプレイヤーでも必ずクリアできる。

##### ジャッジメント・コマンド表

|                 |             |
|-----------------|-------------|
| アブソリュートパニッシュ    | ◆◆◆+□ (空中可) |
| ルイナス・ペイン        | ◆◆◆+△       |
| サブパート・オラクル      | ◆◆◆+○       |
| ディティール・プロテクト    | ◆◆◆+△       |
| (覚醒) ラスト・アポカリプス | ◆◆◆◆◆+○     |



↑ギャラリーモードでは一度クリアしたEDイラストを見られる。がんばって全部集めよう。



↑6-1にある「???」アイテムの8つの文字をすべて集めると、ジャッジメントが使用可能に。

##### 隠し要素

|                  |                                       |
|------------------|---------------------------------------|
| ジャッジメント出現方法      | ステージ6-1にてアイテム「???」を8つそろえると使用可能        |
| ソウル1UP           | ゲーム中にポーズをし、セレクトを押して画面を切り替え「◆◆◆◆スタート」  |
| LIFE、テンションゲージMAX | ゲーム中にポーズをし、セレクトを押して画面を切り替え「◆◆◆◆◆スタート」 |
| ギャラリー            | ゲームを1度クリア後、メニュー画面でQUITにカーソルを合わせL+R+○  |

# 『GUILTY GEAR』 グッズギャラリー

10年におよぶ歴史の中で、『GG』シリーズはゲーム以外にもドラマCDなど、さまざまなメディアミックスを展開してきた。ここではその一端を紹介していこう。

## Poster

ポスター

作品のイメージを伝える「顔」となるポスター。特典などで入手しやすい家庭用版のものとは違い、アーケード版のポスターはほとんど市販されていないため、貴重品と言えるだろう。並べてみると、イラストタッチの違いがよくわかる。



[GUILTY GEAR XX SLASH]



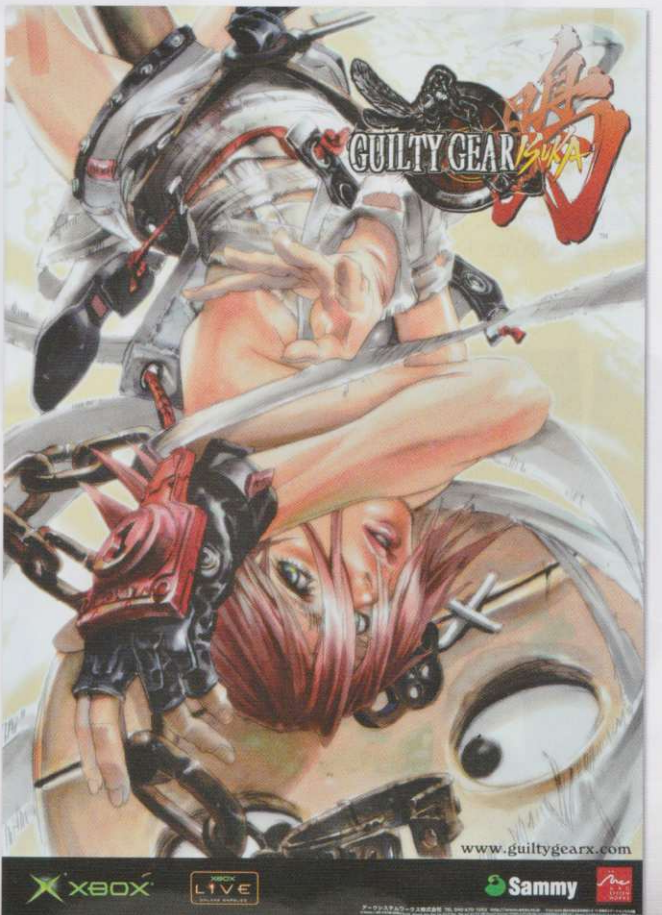
PS2版 [GUILTY GEAR XX SLASH]



[GUILTY GEAR ISUKA]



PS2版 [GUILTY GEAR ISUKA]



X-box版 [GUILTY GEAR ISUKA]



[GUILTY GEAR 2 OVERTURE]



PS2版 [GUILTY GEAR ACORE PLUS]



PSP版 [GUILTY GEAR ACORE PLUS]

Chapter 1 HISTORY

# Books

## 書籍

ゲームに欠かせないものといえば、やはり書籍だろう。ここでは小説やアンソロジーコミックをメインにご紹介。公式認定された本ではないが、同人誌でも「GG」の人気は非常に高い。



「GUILTY GEAR X 白銀の迅雷」  
(エンターブレイン)



「GUILTY GEAR X 胡蝶と疾風」  
(エンターブレイン)



「ギルティギアX アンソロジーコミック」  
(エンターブレイン)



「ギルティギアセクス プラス アンソロジーコミック①」  
(エンターブレイン)



「ギルティギアセクス プラス アンソロジーコミック②」  
(エンターブレイン)



「ギルティギアセクス オフィシャルガイド ドリームキャスト版」(ソフトバンククリエイティブ)



「ギルティギア フチ1&2 公式ファンブック」  
(スタジオDNA)



「GUILTY GEAR X PLUS コミックアンソロジー」  
(スタジオDNA)



「GUILTY GEAR X PLUS 4コマKINGS」  
(スタジオDNA)



「GUILTY GEAR X PLUS 4コマKINGS VOL.2」  
(スタジオDNA)

# Sound track

## サウンド

ゲームミュージックの中でも高い評価を得ている、「GG」サウンドを堪能できるのがこれ。特に下で紹介している「COMPLETE BOX」は、限定生産3,000セットの超レアアイテムだ。



「ギルティギア オリジナル・サウンド・コレクション」  
(コミシア)



「GUILTY GEAR ISUKA ORIGINAL SOUNDTRACK」  
(チームエンタテインメント)



「GUILTY GEAR SOUND COMPLETE BOX」  
(チームエンタテインメント)



「GUILTY GEAR2 OVERTURE ORIGINAL SOUNDTRACK VOL.1」  
(SMD jutaku (SME) (M))



「GUILTY GEAR2 OVERTURE ORIGINAL SOUNDTRACK VOL.2」  
(SMD jutaku (SME) (M))

# Drama CD

## ドラマCD

ゲームをプレイしているだけではうかがい知れぬ、外伝的ストーリーが楽しめるドラマCD。「GG」の世界を深く知りたいなら、絶対聴いておくべき。



「GUILTY GEAR X DRAMA CD VOL.1」  
(Sammy)

「GUILTY GEAR X DRAMA CD VOL.2」  
(Sammy)

## フィギュア

キャラクター人気が高い「GG」ならではのアイテム。全キャラクターのフィギュアを部屋に並べて、ニヤニヤしながら悦に入るのも一興だろう。

発売：エポック社



ソル

# Bust

## 胸像

フィギュア的一种と言える胸像。ゲームセンターにある、クレーンゲームで取ることができる。

ギルティギアX (セクス)  
胸像フィギュアカイ  
(セガ)



# Trading card game

## トレーディングカードゲーム

「GG」の駆け引きのアツさを再現したカードゲーム。ガドリングコンビネーションなど、一部システムも存在する。



ギルティギア イヴセクス  
トレーディングカードゲーム (ブースターバグ)



梅喧

紗夢

ティスイー

# Stuffed Animal

## ぬいぐるみ

「GG」キャラの魅力を再現したぬいぐるみ。ゲームショーなどで発売された際には、爆発的な売り上げを記録した。山田さんやイルカさんなどのぬいぐるみも存在する。

発売：アークシステムワークス



ロジャー

ちまき

Chapter 1 History

# clothes

## 衣装

着用することで、憧れのキャラになりきれれるコスプレ衣装。他のグッズに比べて値段はやや張るものの、(衣装だけに)非常に意匠がこらされている逸品だ。ツワモノになると自分で衣装を作成し、ネットオークションなどで売っていたりする。

発売: コスバ



ソル



ヴァレンタイン



ブリジット



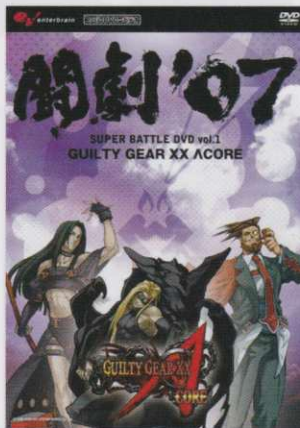
ディズィー

## Digital Versatile Disc

DVD

アルカディア本誌読者にはおなじみ、格闘ゲームの祭典「闘劇」。その激闘と興奮をいつでも楽しめるDVDだ。名人たちのプレイを見て、対戦に役立てよう。

発売: エンターブレイン



## Animation

Anime

発売: エンターブレイン

### ファン待望のアニメーション

ここで紹介した以外のメディア展開として、アニメーションが挙げられる。これは通常のテレビ放送とは違い、PS2版『IX PLUS』の発売時、プロモーション用に制作されたもの。

プロモーション用とはいえ内容は5分間にわたっており、『AC』からソルの声をあてている中田譲治氏のナレーションや、英語吹き替えのキャラクターボイスもしっかり収録されている。また、シナリオを小説版『GG』の作家として有名な、海法紀光が担当している。

なお本誌が行ったインタビューによると、ゼネラルディレクター・石渡氏も『GG』のアニメ化を望んでいた。ゲーム作品の実写化・アニメーション化が盛んな昨今だけに、「ゲーム以外で動くソル」を見られる日が来るかもしれない。

## Radio

ラジオ

### 『GG』スタッフが送るドタバタトーク

グッズとは異なるが『GG』マルチメディア化の一環として、ラジオ番組が挙げられる。これは2006年7月から2回、アークシステムワークス公式ホームページで配信されたもので、番組タイトルは「ギルティギアのうえぶらじおかもしれない」。

メインパーソナリティを石渡氏や『GG』サウンドを手がける鈴木高雄氏、声優の近藤佳奈子氏、ライターのパチ氏らが務め、新作情報や毎回違ったテーマでのトークを展開していた。

現在では番組タイトルを「なおよとまりのほぼ社交辞令です。」と改め、メインパーソナリティもアークシステムワークス広報の村松直也氏と声優の岸和田まり氏にチェンジ。スティックカムによるライブ配信を不定期に行っている。

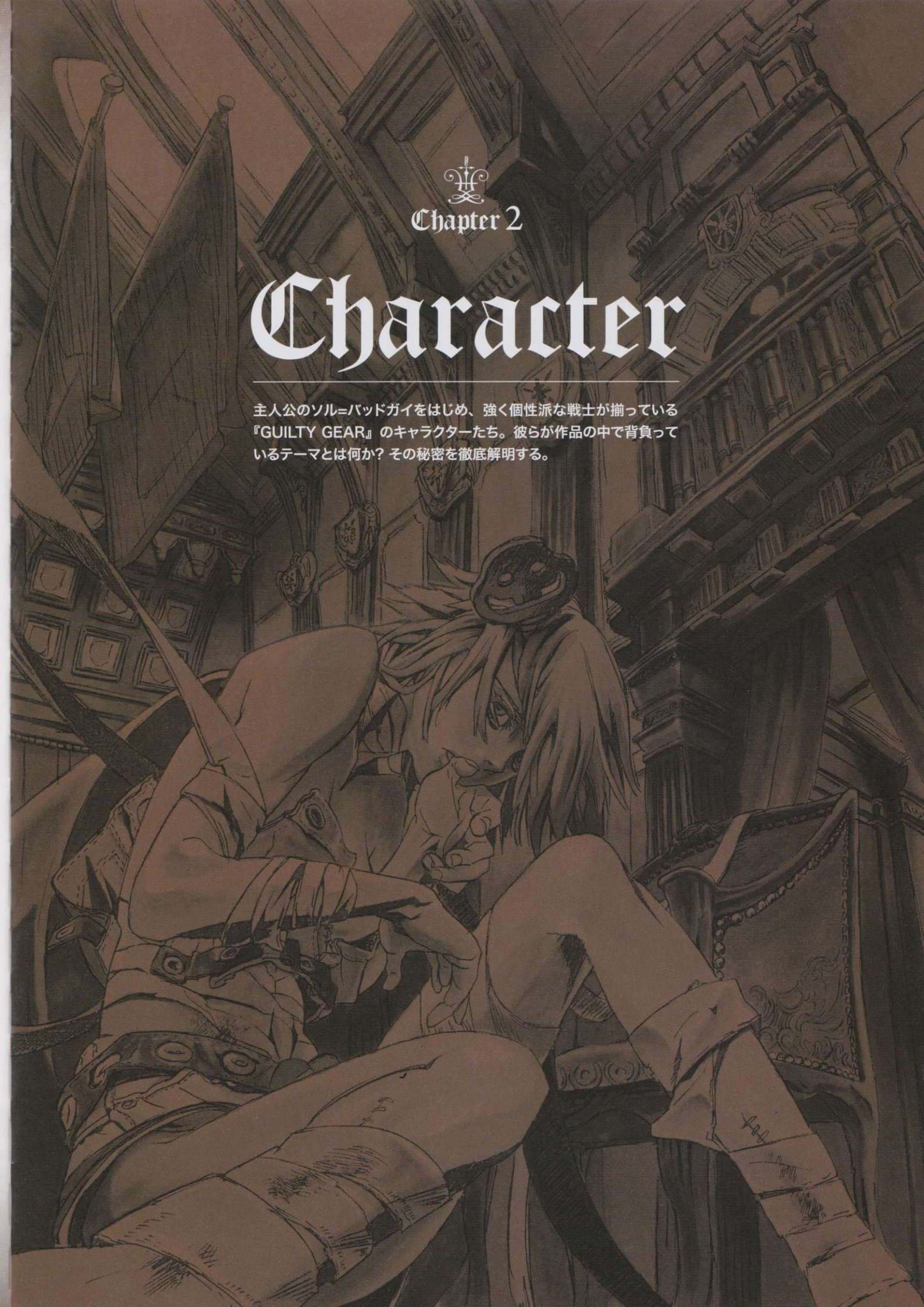




## Chapter 2

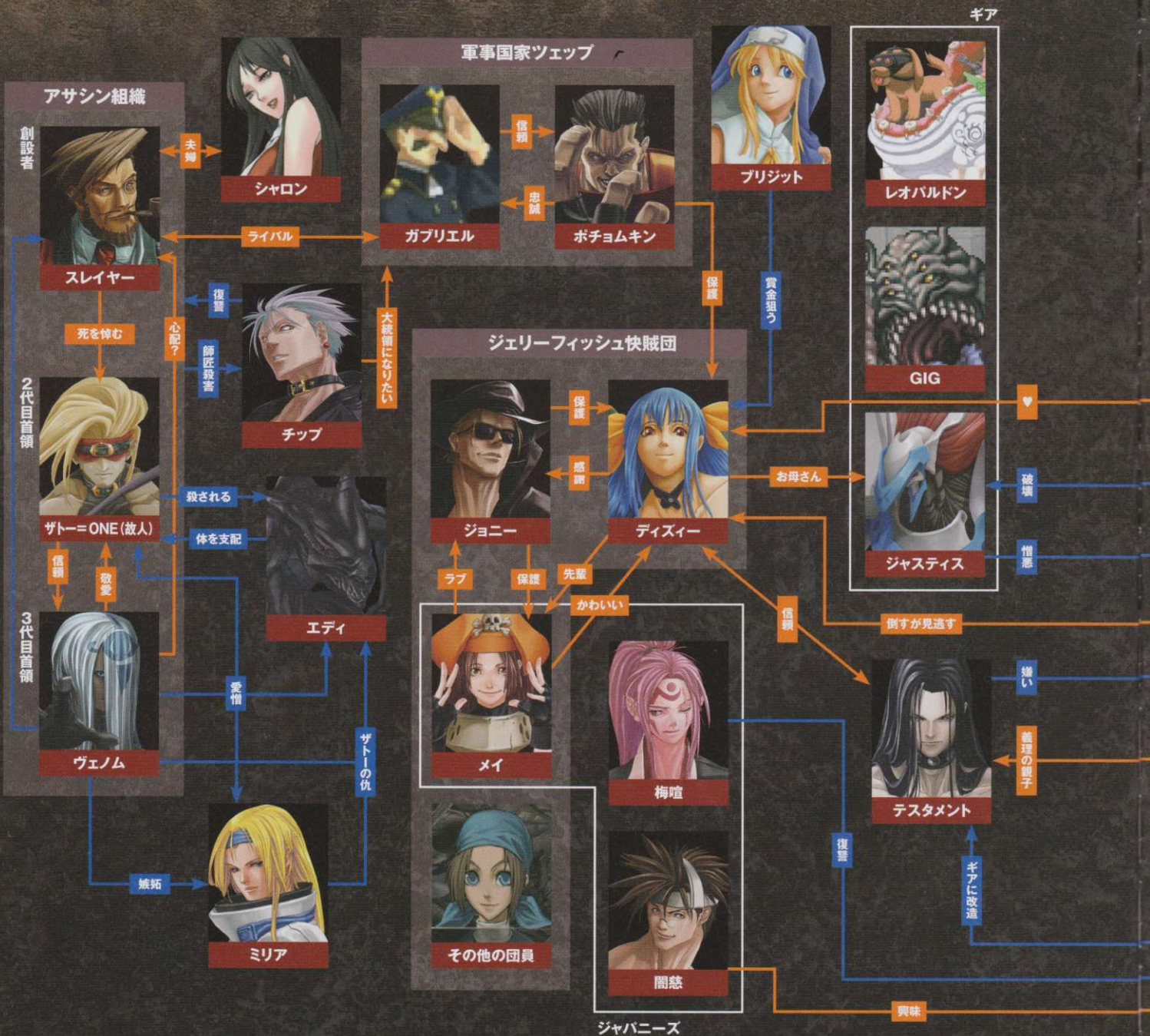
# Character

主人公のソル=バッドガイをはじめ、強く個性派な戦士が揃っている『GUILTY GEAR』のキャラクターたち。彼らが作品の中で背負っているテーマとは何か？ その秘密を徹底解明する。



# ギルティギア人物相関図

洗練されたゲームシステムだけでなく、奥深い世界設定やキャラクター同士の意味ありげな絡みが人気を博している『GUILTY GEAR』シリーズ。ここでは、『2』までにおける主要な登場人物に焦点を当て、その関係を相関図にして表した。



『GUILTY GEAR』シリーズのキーマンといえば、やはり主人公のソルに他ならないだろう。彼が「あの男」にGEARとして改造され、復讐の旅を始めるようになってから、様々な人物が副産物のごとく登場するようになっていく。

クリフが良い例だ。ソルがクリフを助けなければ、ソルが聖騎士団に入ることはなく、それどころか聖騎士団に団長不在という事態が起こったかもしれない。カイがその代役を務めたとしても、ソルとの出会いが無ければ人間的な成長も見込めなかっただろうし、シンを預ける相手もいないので、親子共々イリュリアの地に没していたかもしれない。

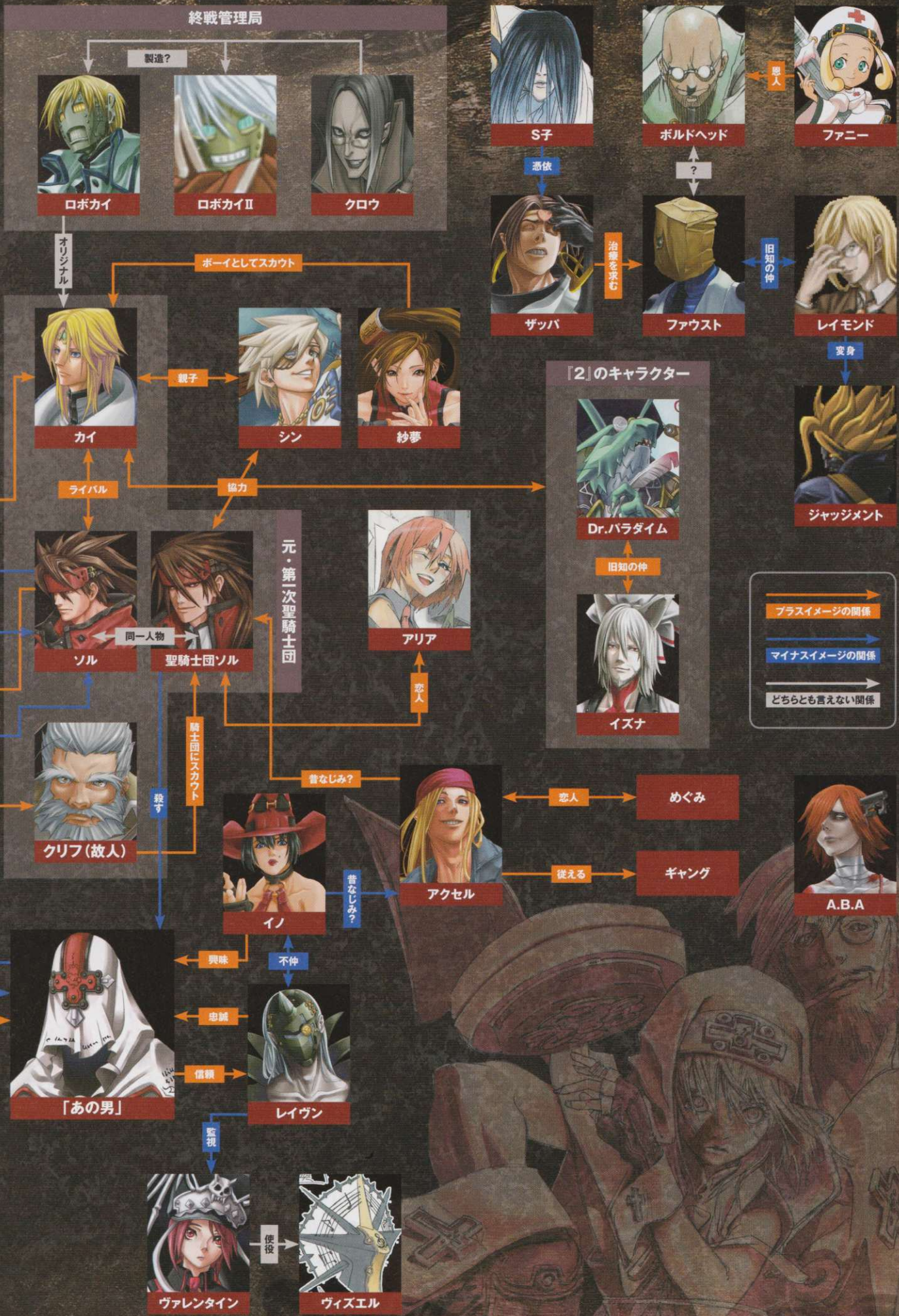
一方ソルの仇・「あの男」の人間関係に目を向けると、不死のレイヴンや時間を操るイノを従え、ソルだけでなく梅喧からも敵視されている。闇惑にも興味を持たれており、ソルに並ぶキーマンだ。

また組織同士の関係を注目すると、アサシン組織に関わっている人物が非常に多い。ザトーはミアへ復讐しようとするが、果たす前にエディに心身を乗っ取られてしまう。それをきっかけにヴェノムが台頭。スレイヤーも組織をまとめるために動き出す。また、師匠をアサシン組織に殺されたチップは国軍をもって復讐すべく、ツェップ大統領になろうと修行に励むようになる。そのツェップではポチョムキンの働きに

より、ガブリエルが大統領に就任し善政を敷く。ディズィー出現の際には彼女を保護し、ジェリーフィッシュ快賊団に加わることも許している。

ディズィーもハーフギアとしてジャスティスと浅からぬ関係を感じさせたり、快賊団はもちろんテスタメントやソル、カイとも深いつながりがあり、大きな鍵を握っている人物だろう。

このようにストーリーの根幹に大きく関わりそうな人物たちと離れたところで独自の関係を築いているのがファウストを中心としたグループ。メインストーリーに関わることは無いかもしれないが、アクセルなど共に、注目しておく必要はあるだろう。



GEAR打倒を胸に戦い続ける「背徳の炎」

# ソル=ノバッドガイ

## SOL BADGUY



### PROFILE

身長:182cm 体重:74kg 出身:アメリカ 血液型:不明  
 大切なもの:QUEENの「シアーハートアタック」のレコード  
 趣味:QUEENを聞くこと  
 誕生日:不明  
 嫌いなもの:努力、がんばること  
 CV:石渡大輔、花田光(ドラマCD、家庭用「GG XX」ストーリーモード)  
 中田譲治(家庭用「GG XX ACORE」ストーリーモード、「GG2」)

### キャラクターの歩み

#### 『GG』以前～『GG』

アメリカ某所で法力研究チームの一員として働いていたが、同僚の「あの男」にプロトタイプGEARとして改造される。それをきっかけとして名前をフレデリックからソルと変え、復讐のために「あの男」を探す旅を続ける。その後、一時所属した聖騎士団から「封炎剣」を奪い去ると離脱の時を過ごす。第二次聖騎士団選抜を目的とした武道大会に参加する。

#### 『X』

先の選抜試験の最中に出現したジャスティスを破壊した後、表舞台には立たず賞金稼ぎの旅を続けていたが、デズイーを巡る騒動を聞きつけ、A国に向かう。その後発見したデズイーを倒すも、とどめを刺さずに去っていった。

#### 『XX』

デズイーを倒した後、本来の目標である「あの男」を探す旅を続けていた模様。しかし成果の無いまま時は流れ、イリュリア建国を控えたカイからシンを預かり、二人旅を始める。

#### 『2』

GEAR消失事件、イリュリアでの異変などをきっかけに、事件へと関わっていく。「バックヤード」の存在を知り、「あの男」に利用される形ながら、事件の元凶ヴァレンタインを倒し、世界を存続させることに成功。この事件を契機に、「あの男」の所在と計画が「バックヤード」に関わることを知る。

### ソルを知るためのキーワード

**GEAR:** 既存の生物にGEAR細胞を移植し製造された、究極の生体兵器。ジャスティスの指揮で全GEARは人類に牙を剥いたが、ソルはジャスティスより先に生み出されたプロトタイプのため、影響を受けなかった。ソルの体に宿るGEARの力(?)「ドラゴンインストール」は特殊な存在で、徐々に彼を侵食しているとも言われる。

**封炎剣:** 国連が管理していた神器の1つ。聖騎士団の至宝だったが、ソルは聖騎士団から脱走する際、これを無断で持ち出した。本来はソルが対GEAR用に作り出した神器「アウトレイジ」の一部だが、そのままでは人類が使いこなせないため、分割された。

**あの男:** ソルの研究者時代の同僚にして、GEARを生み出した張本人。「2」までの物語においても幾度も登場しており、肉体を緩やかに若返らせながら150年以上の時を生き、遠大な計画を進行している。

**アリア:** ソルのかつての研究仲間にして、恋人だった女性。消息は一切不明。ヴァレンタインの容姿は、なぜか彼女と瓜二つだった。



Chapter 2 Character

● カラーバリエーション (ACP)

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

# 必殺技紹介

(「GG」～「ACP」)

ソルは封炎剣の能力を利用した、火炎攻撃を得意とするキャラクター。炎をくり出す飛び道具を使えるが、基本的には接近戦を得意とする。

**必** 登場作品 「GG」～「ACP」



「GG」は炎の弾を前方に飛ばし、「X」以降は火柱を繰り出して攻撃する。全シリーズ共通で使用可能。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



ガンプレイルームを出すふりをする必殺技。

**必** 登場作品 「GG」、「SLASH」～「ACP」



ガンプレイルームより巨大な火柱を発生させる。

**必** 登場作品 「GG」～「ACP」



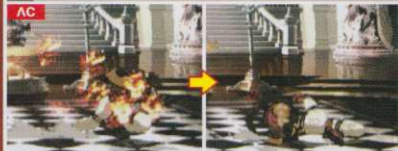
「GG」はその場から跳び蹴りで攻撃。「X」以降は後方の壁に触れて反転し、前方へと跳び蹴りを放つ。

**必** 登場作品 「SLASH」～「ACP」



クリーンヒットで相手を壁にたたきつける。

**必** 登場作品 「XXX」～「ACP」



地面を滑り込みつつ足払いで攻撃する。EXキャラクター専用の必殺技で、奇襲技として使い勝手が良い。

**覚** 登場作品 「GG」～「ACP」



雄叫びとともにソル自身を強化する覚醒必殺技。ただし、一定時間が経過すると気絶してしまう。

**覚** 登場作品 「AC」～「ACP」



ラウンド終了までソルが強化されるが体力が減る。

**覚** 登場作品 「XX」～「ACP」



炎の渦をまといつつ、前方に進軍する覚醒必殺技。突進速度が非常にすばやく、立ちHSの先端程度の距離からでも連続技に組み込める優れたもの。

**覚** 登場作品 「XX」～「ACP」



渾身の力を込めて拳をたたきつける。EX専用の覚醒必殺技だ。

**覚** 登場作品 「XX」～「ACP」



EX専用の覚醒必殺技で、広範囲に巨大な火柱を発生させる。

**覚** 登場作品 「XX」～「ACP」



タイランレイバードがパワーアップした覚醒必殺技で、拳を前方に突き出すと同時に巨大な炎の渦をくり出す。各作品とも連続技の要として使われていた。

**一** 登場作品 「GG」



画面中に巨大な火柱を発生させると同時に、ソルが地面を疾走する一撃必殺技。「GG」では殺界を發動させる機会が多く、対戦でも決めやすい攻撃だ。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」



地面を疾走する必殺技。「XXS」までは疾走後に上昇、「AC」はアップで攻撃する。

**必** 登場作品 「GG」～「ACP」



上昇しつつ炎のアップを繰り出す。無敵時間が長時間ある、ソルの代名詞的必殺技だ。

**必** 登場作品 「GG」～「ACP」



前方にジャンプしつつ、膝蹴りからカカト落としに連係する。連続技や奇襲に便利だ。

**必** 登場作品 「GG」、「X ADVANCE」



巨大な火柱をまといつつ上昇攻撃を仕掛ける。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」



ヴォルカニックヴァイパーから派生する蹴り技だ。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



前方にジャンプし、強力な炎の拳を下へ放つ。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」



相手をつかみ、地面にたたきつけるコマンド投げ技。ソルのガード崩し手段として重宝する必殺技だ。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



踏み込みつつ前方に強力な拳を放つ。「AC」のみフォースブレイクだ。

**必** 登場作品 「GG」～「X ADVANCE」、「AC」～「ACP」



前方を巨大な炎の渦で攻撃する覚醒必殺技。「X ADVANCE」までは通常の覚醒必殺技だが、「AC」ではファファニールからの派生専用技に変化した。

**一** 登場作品 「X」～「ACP」



足元に炎の渦が発生するほどの力を込めて、前方に全力で飛び膝蹴りを放つ、一撃必殺技。通常技からキャンセルで出せず、連続技にも組み込めないため、相手の気絶時に使用する。

## ～キャラクター性能～

### ●ループ系連続技の恐怖!

ソルはシリーズを通して、接近戦時の火力が凄まじいキャラクター。「X」ではバンディットリヴォルヴァー、XXS～「#R」ではジャンドループ、XXS～「AC」ではサイドワインダーループと、同一の技を複数回組み込む連続技が搭載されていた。これらの連続技は、無敵必殺技のヴォルカニックヴァイパーから決められるケースが多い。

# 必殺技紹介 (12)

ソルはマスター単体の戦闘能力が非常に高いキャラクター。そのかわり、サーヴァントの属性が偏っている。



必 バディットリヴォルヴァー

飛び膝蹴りからカカト落としに連係する必殺技。マスターには受身を取られてしまうが、2段目を空中の相手に当てると地面バウンドが発生する。攻撃の持続時間が長いので、敵に突入する際に役立つよう。



必 力任せになぎ払う

武器を左右になぎ払う必殺技。方向キーの入力方向で性能が変化し、◀方向では1段、▶方向では2段攻撃になる。



必 ガンフレイム

火柱を疾走させる技。複数の敵を同時に攻撃でき、ヒット時は対象を浮かせる性能を持つ。ドラゴンインストール中は連射可能だ。



必 砕ける

空中から飛び蹴りを放つ必殺技で、ヴォルカニックヴァイバーからも派生可能。着地時の攻撃範囲が広く、特攻に使える。



必 ヴォルカニックヴァイバー

無敵時間のある必殺技として「GG」から活躍している攻撃。「2」でもその性能は変わらず、攻撃動作に相手の攻撃を耐える効果が存在する。非常に攻撃力が高いため、連続技に組み込んだり、サーヴァントに囲まれた状況などを打破するのに使おう。



覚 タイランレiw

「GG」からおなじみの覚醒必殺技で、渾身の打撃攻撃から爆炎を引き起こすコンビネーション攻撃。テンションゲージを100%消費する上、リーチは短いものの攻撃力が非常に高い。Tボーションやマスターゴースト前でテンションゲージを充電し、体力が多い上級サーヴァント戦、相手マスター戦で役立つよう。

# サーヴァント紹介

ソルのサーヴァントは全体的にコストが高め。クインなど、ピーキーな性能を持つ兵がそろっている。



ザドリル

攻撃時に専用リソースが増える近接兵。ブロックヘッドで強化可能。



ブロックヘッド

ブロックヘッドで強化される装甲兵。専用リソース増加効果がある。



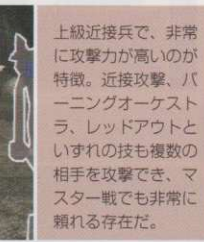
ヘンシルガイ

気絶攻撃を放つ射撃兵。攻撃が当たる敵の体力を徐々に削る。



ファイヤーヒーロー

上級近接兵で、非常に攻撃力が高いのが特徴。近接攻撃、バーニングオーケストラ、レッドアウトといずれの技も複数の相手を攻撃でき、マスター戦でも非常に頼れる存在だ。



クイン

ものすごいスピードでマップを移動する上級法力兵だが、行動と共に体力が減少していく。そのかわり攻撃力が高く、ゴースト支配能力に長けている。



エンガルファー

敵のスキルを一時的に封印する能力を持つ上級機動兵。相手マスター戦で役立つよう。



ブロックヘッド

各下級兵を強化する能力を持つ、上級法力兵。自らの体力を味方に振り分けて回復する。



クイン

ものすごいスピードでマップを移動する上級法力兵だが、行動と共に体力が減少していく。そのかわり攻撃力が高く、ゴースト支配能力に長けている。



ギガント

高い攻撃力と防御力を兼ね備えた装甲兵。スキルによって兵種を変化できる能力も持つ。



ギガント

高い攻撃力と防御力を兼ね備えた装甲兵。スキルによって兵種を変化できる能力も持つ。



ハンチバック

機動兵タイプのミニオン。攻撃には敵を感電させる効果があり、一瞬行動不能にさせる。

# ソルのスキルについて

●ドラゴンインストール  
画面上部に表示される、同技の専用リソースを消費してソル自身を強化。強化内容は専用リソース量 (25%、50%、100%) で3段階に変化する。100%消費時は、ソルの姿までも変化する。

●クリムゾンジャケット  
マスター性能が高いソルをよりパワーアップさせるスキル。20秒間、防御力を上昇させる効果がある。さらに発動後8秒間はのけぞり耐性が上昇し、通常攻撃ではのけぞらなくなる。またダウン攻撃を受けても、通常のものに比べダメージを受けない。



●ハンチバック召喚  
機動タイプのミニオンを召喚する。出現時に攻撃判定があり、一定時間が経過するとミニオン自身が爆発する。攻撃方法はチリボールで、装甲兵に有効だ。



●ギガント変形  
サーヴァントのギガントをさまざまな形態に変形させるスキル。近接変形は攻撃が近接属性になり、全方位を攻撃する能力を得る。装甲変形は攻撃が装甲属性に変化。ゴースト支配力が大きい攻撃を放つ。射撃変形は、攻撃がダメージが高い射撃属性技に変化。機動変形は攻撃が機動属性になり、移動速度が上昇する。

# ソルの魅力

無骨、かつ無愛想な、我関せずと言わんばかりのソルの言動。その合間に時々見せる人間らしい感情や行動に、心を動かされたファンは多い。「2」ではシンの親代わりという意外な一面も見せ、さらに「あの男」に近付く鍵をも手に入れたことで、今後の動向がさらに気になる人物だ。

# 石渡氏が語るソル

『GULTY GEAR』の、紛れもない主人公です。作品が続く中で、(作品が持つ) テーマを体現していくキャラクターです。彼が人間らしさを模索し、課題にぶつかるたびに、僕自身が抱く人間らしさのようなものを、彼の口を借りて表現していきたい、と考えています。

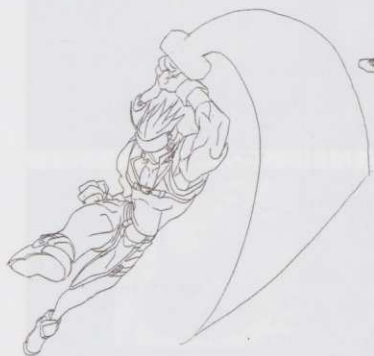


↑乱暴な言動ながら、時折その言葉には重みが宿る。



# 設定資料集

ラフな格好を信条とするソルだが、「2」の時代になると、肩を隠したやや重い服装になっている。



カード

ボール



アフロ

## <「ACP」ボイスパターン>

| 場面             | セリフ  |
|----------------|--|
| 登場1            | どうなって知らんぞ!! / 悪いが終了だ…… / めんどくせえな                     |
| 登場2            | 覚悟はできてるのか? / うざって入 / ヘヴィだぜ                           |
| 登場(対カイ)        | しゃあねえな…… / またお前か…… / ごくろうなこった                        |
| 登場(対イノ)        | しばらくだな…… / 野郎はどこにいる / 逃がさねえぜ                         |
| 登場(対スレイヤー)     | 引退したんじゃねえのか?   |
| 登場(対アクセル)      | ばちばちな / LPで十分だ / ますますだな                              |
| 挨拶1            | 何のマネだ、そりゃ / 見栄を見るぞ / かかってこいよ                         |
| 挨拶2            | 目障りなんだよ…… / 失せる……! / やる気ねえのか?                        |
| 敬意             | やるじゃねえか / 上出来だ / ますますだな                              |
| 勝利1            | やれやれだぜ / こんなもんか / めんどくせえから、そのまま寝てる                   |
| 勝利2            | 手の内は終いか / 退屈させやがる…… / もう終わりか?                        |
| 勝利(対カイ)        | 泣き言は聞かぬぞ / ま、頑強んな / 坊やは帰んな……                         |
| 敗北             | ヘヴィだぜ / うおおお! / やれやれだぜ                               |
| ガード            | じ / ち / く / 終わりか? / どうした? / おいおい                     |
| よろけ            | くそ   |
| ダメージ           | う / ち / め / くっ / おお / うう / うおお / おおお / くおお           |
| カンチョウやられ       | おおおう? / くほお! / オレが受け手に                               |
| 気絶             | ちいっ……  |
| サイクバースト(黄)     | 一気にいけ  |
| サイクバースト(青)     | 一気にいけ  |
| 攻撃             | ふっ / は / おら / おおお / てあ / はあ! / でええあ! / いただき! / くだけり! |
| 通常投げ           | 目障りなんだよ…… / 失せる……! / やる気ねえのか?                        |
| ガンフレイム         | ガンフレイム   |
| ガンフレイム(フェイント)  | ガン……かかったか?   |
| ヴォルカニックヴァイパー   | ヴォルカニックヴァイパー / 寝てる / 落ちろ!                            |
| パンデットリヴォルヴァー   | パンデット……リヴォルヴァー!                                      |
| パンデットプリンガー     | パンデット……プリンガー!  |
| ぶっさらばうに殴る      | やれやれだぜ / こんなもんか / めんどくせえから、そのまま寝てる                   |
| グランドヴァイパー      | グランドヴァイパー  |
| フレイムデッカー       | でええあ! / いただき! / くだけり!                                |
| サイドワインダー       | 吹き飛ばし! / くだけり! / 邪魔だ!!                               |
| タイランレイブ        | タイランレイブ / コタクはいらねえ! / 邪魔だ……                          |
| タイランレイブVer.B   | タイラン…レイブ! / コタクは……いらねえ!! / もらったあ / 消えろ!              |
| ドラゴンインストール     | ドラゴンインストール! / 寄り道はココまで!                              |
| ドラゴンインストールセカンド | ドラゴンインストール! / 寄り道はココまで!                              |
| 一撃必殺技準備        | 終わりにするか……! / もうやこしいのは無しだ! / 50%ぐらいか……                |
| ナバームデス         | ナバームデス!  |



剣 対比



<「2」ボイスパターン>

| 場面           | セリフ                             |
|--------------|---------------------------------|
| 攻撃 (小)       | ふっ／はっ／おら／てあ／はあ！／おおお             |
| 攻撃 (大)       | てえあ！／いただき／おりゃあ！／黙れ……／邪魔だ……／砕けろ！ |
| ガンフレム        | ガンフレム！                          |
| ヴォルカニックヴァイバー | ボルカニックヴァイバー／落ちろ！／寝てろ！           |
| 武器強化         | ちい (LV1、2) / 片付けるか…… (LV3)      |
| ドラゴンインストール   | ドラゴンインストール！／うおおおおおお！／悪いが終まいだ……  |
| クリムゾンジャケット   | はあああ！／おおお！／うざってえな……             |
| 覚醒必殺技 (準備)   | 終わりにするか……！／後悔するなよ／50%ぐらいか……     |
| 覚醒必殺技 (発動)   | タイラン……レイブ！！／もらったあ！／御託はいらねえ！     |
| 覚醒必殺技 (分割)   | タイラン……レイブ！！／面倒だ……消えろ！／御託……いらねえ！ |
| ダッシュ         | 行くか……／しゃあねえな／かったり……             |
| 命令 (前進)      | ここはいい、先に進め／前進しろ／留まるな            |
| 命令 (好きにして)   | 好きにしろ／勝手にやれ／様子を見ろ               |
| 命令 (撤退しろ)    | 散れ……／帰るぞ／退け……                   |
| 命令 (停滞)      | 留まれ……／ここで始末をつけろ／ここを動かすな         |
| アイテム使用 (回復系) | ふう～／手間がかかる……／気を抜いた……            |
| アイテム使用 (攻撃系) | ぬん！                             |
| サーヴァント格納     | 戻れ／入れ／回収するぞ                     |
| アビール (挑発)    | 目障りなんだよ……／見栄を見せろ／失せろ            |
| アビール (敬重)    | 上出来だ／ますますだ……／加減の必要はねえか          |
| 気絶           | チク……／くそ……／野郎……                  |
| 状態変化 (有利)    | ふん……                            |
| 状態変化 (不利)    | ち、呆けたか……／厄介だな……／ぼちぼちやるか……       |
| ダメージ (小)     | う／くっ／ぬ                          |
| ダメージ (中)     | ちい／おお／くう                        |
| ダメージ (大)     | おおあ／ぐおお／ぬうあ                     |
| ダメージ (特大)    | くはあ！／くそ！／があ！                    |
| 死亡           | へヴィ……だぜ／やれやれだぜ／うおおお！            |
| ラウンドスタート     | 覚悟はできておるか？／うざってえ／ややこしいのは、無しにするぞ |
| ブリーフィング突入    | 手間だぜ……／面倒くせえ／現状は……？             |
| ブリーフィング離脱    | さて……／ああ／ふう                      |
| 勝利           | 退屈させやがる……／こんなもんか……／やれやれだぜ……     |
| 敗北           | やるじゃねえか……／手こずられてくる／野郎……         |

| 場面            | セリフ   |
|---------------|---|
| 特殊登場 (VSカイ)   | (カイ：少し付き合ってもらおうぞ) しゃあねえ……／<br>(カイ：封鎖剣はないが、落胆はさせない) ヒマな坊やだ……来いよ／<br>(カイ：冠も、マントも、この場においては唯の飾りだ) 剣も飾りじゃなければいいが……<br>(カイ：お前には……勝てないのか……) ま、がんばんな／ |
| 特殊登場 (VSカイ)   | (カイ：まだ……及ばないか……) 人間だから……。テメェは／<br>(カイ：浅いな……、私も) しかし……、よくやる<br>(シン：知ってるか、インドラも塵も生んだぜ?) なら、塵ごと灰になれ／   |
| 特殊登場 (VSシン)   | (シン：遠慮とか、そういうの無しで頼む) 血筋かよ……／<br>(シン：カイの雷と一緒にすると、火傷するぜ?) 上等だ……<br>(シン：へ、悔しいが、流石だぜ……) まだ、ミティアムレアなんだがな／  |
| 特殊登場 (VSシン)   | (シン：なんだよ……本気かよ……) 加減がわからんからな<br>(シン：こ、これが格ってやつか……) さあ   |
| ユニット呼びかけ      | ザ・ドリル！／ブレイド！／ベンシルガイ！／ファイヤーホイル！／エンガルファー！／<br>ブロックヘッド！／キガント！／ハンチバック！／クイーン！  |
| ガード           | 軽いな／どうした？／おいおい  |
| バナナボイス        | なにっ!? / 野郎! / バナナだど?  |
| チャット用・挨拶      | おう  |
| チャット用・別れ      | あばよ……   |
| チャット用・同調      | ああ  |
| チャット用・否定      | ああ!?  |
| チャット用・怒り      | 死にたいか……?  |
| チャット用・アビール    | 面倒くせえ……   |
| 各マスター討ち取りボイス  | やったか……!   |
| ラウンド開始時みちうち宣言 | 手加減か、そんな難しいことが出来るか……  |
| マップ確認         | マップをミロ  |
| 回収要請          | それを見つけて／それを回収しろ   |
| 良い感想          | そうだ   |
| 悪い感想          | ちげえ   |
| 何かに懸念         | ちい、まだか  |
| お頼みボイス        | シン！／人外！／カイ！／鳥野郎!  |
| キャンペーン#2      | 何してる! やつらを逃がすな! / 止まるな、まだ間に合う! 焦るな、集中しろ   |
| キャンペーン#14     | 早くしろ、人外! 時間が無えっ! / そのくそったれの結果を解け! シンがやべえっ!<br>なんだここは……? / 意識の流れ……これは……知能……いや、感情か / テメェは何だ /<br>くそ、その声で喋るな! / 俺にそれを見せるな! / アリアか! / アンゴっ! / ダム! |
| キャンペーン#19     |   |

# エンディングギャラリー

炎を象徴したエンディングイラストが多いソル。彼の猛々しさが見て取れるようだ。

「GULTY GEAR」



ジャスティス  
「……あの時と……  
あの時と同じ……」



ソル  
「……この世のギアは、一匹足りとも  
見逃すわけにはいかなえからな」



ジャスティス  
「貴様とて、ギアであろう！  
その額の刻印こそ、我が同胞の証！」



全てが完全故に、  
私だけが……意志を持っていた。



ソル  
「……ジャスティス……？」

ジャスティス「……あの時と……あの時と同じ……。またしても貴様に敗れるのか……「背徳の炎」よ」  
ソル「……この世のギアは、一匹足りとも見逃すわけにはいかなえからな」  
ジャスティス「貴様とて、ギアであろう！ その額の刻印こそ、我が同胞の証！ 何故……何故、私の命令を聞かぬ!?」  
ソル「何故ってのは、こっちのセリフだ。テメェの言うことを聞く義理が何処にある」  
ジャスティス「私は……番号……完成型ギアの番号だ。全てが完全故に、私だけが……意志を持っていた。そして……いや、だからこそ、全てのギアを指揮する力を手に入れたのだ私の命令は絶対のはずなのだ!!」  
ソル「完成型だからだ……。テメェの後に進られたシリーズは、意志を持ち得ることの無い、ある意味、真の完成型」  
ジャスティス「何……?」  
ソル「……プロトタイプがいるとは思わなかったのか?」  
ジャスティス「!!……クク、そういうことか」  
ソル「ギアは、欲望で汚れた、人間達の意志から産まれた。だから、俺達が存在する限り、また、別の欲望を産む。今回のテメェの復活も、そんな、下らねえ意志が実現させた」  
ジャスティス「……それで、ギアを……滅ぼすの……か? ギア……ギアプロジェクト……何か……懐かしい……な……道か……以前……? そうか……クク、ソル……また……語り合おう……3人で……な……」  
薄笑いともとれる表情で、孤高のギアは、息を引き取った。  
ソル「……ジャスティス……? ……ああ……確かに、まだ絶対に叩いとかんやならねえ野郎がいる。俺達、ギアの産みの親……野郎だけはな!!」  
そう言う、ソルは血塗られたものを見る様に、自らの手を見つめ、目の前に横たわる、犠牲者の冥福を祈った。

「X」



「XX」



「AC」



「ACP」

「ISUKA」



人類とGEARの狭間で揺れる若き天才剣士

# カイ=キスク

## KY KISKE

### PROFILE

身長:178cm 体重:58kg 出身:フランス 血液型:AB型  
大切なもの:みんなの笑顔 趣味:ティーカップコレクション  
誕生日:11月20日 嫌いなもの:ソル CV:草尾毅

### キャラクターの歩み

#### 『GG』以前～『GG』

GEARと人類の全面戦争「聖戦」に際して、16歳の若さで聖騎士団団長の座を授かり、人類を守護する。聖戦終了後も国際警察機構に身を置き、人々の平和と自らが信じる「正義」のために活動していたが、第二次聖騎士団選抜武道大会に不吉な予兆を感じ、自らも大会に出場する。

#### 『X』

ジャスティスが死に際に残した言葉により、自らの「正義」のあり方に悩みながらも、治安維持のために尽力する日々を送る。その後A国のGEAR情報を耳にし「正義」を確かめるため駆けつけるも、悪魔の棲む森でディズイーに敗れてしまう。

#### 『XX』

A国のGEAR騒動が終結した後、急速にディズイーと仲を深めていった模様。その蜜月の日々の傍ら、変わらず国際警察機構の重鎮として世界を点々としていたが、国連元老院の半ば脅迫された提案により、イリュリア国王選挙に立候補する。

#### 『2』

イリュリア連王の1人として領土を治めるが、ヴァレンタインの襲撃を受け、一時封印される。GEARである内縁の妻「木陰の君」と、息子のシンを愛しながらも、罪悪感と自らの正義感から苦悩し続けていたが、GEARと人類の共存を目指すため、(ソルに救出された後)パラダイムとの協力体制を築く。

### カイを知るためのキーワード

**聖騎士団**: 反逆を起こしたGEARに対抗するために、人類最後の希望として結成された異能者たちの集団。カイは初代団長クリフの跡を継いでこの組織をまとめ上げ、人類を守り抜いた。なお、ドラマCDのエピソードの中には、カイが団長になる前に死亡するパラレルストーリーがあり、その結果聖騎士団は統率を完全に失い壊滅してしまう。

**ソル**: 聖騎士団時代からのライバルで、性格の不一致・封炎剣強奪事件などが起因し、会うたびに衝突を繰り返していた。しかし「2」の時代になると互いを認め合い、信頼を築く仲となっている。

**封雷剣**: 国連管理下の神器の一つで、雷の属性を持つ。カイ自身は雷以外の属性の法力にも長けているが、制御の難しさに美学を感じ、雷の法力を多用する。「2」では「木陰の君」を凍結保存する一助として使用されているため、カイがこの剣を手にすることはない。

**木陰の君**: 一部の人間のみがその存在を知る、連王カイの内縁の妻。GEARであり、ジャスティスと関係していること以外は現段階では不明である。



Chapter 2 Character

カラーバリエーション(ACP)

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

# 必殺技紹介

(「GG」～「ACP」)

封雷剣と雷の力を操るカイは、シリーズ通して使いやすいキャラクター。飛び道具やリーチの長い技が多く、中～遠距離戦を得意とする。

## 必 スタンエッジ

登場作品  
「GG」～「ACP」



雷の弾を正面に放つ飛び道具で、主に中～遠距離でのけん制技として使う。「XX」以降では空中版、「XXS」以降は地上版がフォースロマンキャンセル可能になった。

## 必 ライティングシャベリン

登場作品  
「AC」～「ACP」



ヴェイパースラストからの派生技で、雷撃を放つ。

## 必 ヴェイパースラスト

登場作品  
「GG」～「ACP」



封雷剣を振り上げつつ跳び上がる必殺技。出始めに無敵時間があり、対空や割り込みで重宝する。

## 必 クレセントスマッシュ

登場作品  
「X」～「ACP」



回転しながらの斬り上げ。「XX」以降はEX専用だ。

## 必 ニードルスバイク

登場作品  
「GG」、「XX」～「ACP」



薙ぎ払い→跳び蹴りのコンビネーション。「XX」以降はEX専用で、モーションが一新された。

## 必 スタンエッジ・チャージアタック

登場作品  
「GG」～「ACP」



スタンエッジの強化版で、気を込めて特大のスタンエッジを放つ。多段ヒットするので連続技を狙える。

## 必 フ ライティングストライク

登場作品  
「AC」～「ACP」



倒れた相手に雷を落とす、ダウン追い打ち専用技。

## 必 斬り払い

登場作品  
「X」～「ACP」



ヴェイパースラストから派生する斬り技。EX専用。

## 必 スタンデッパ

登場作品  
「GG」～「ACP」



スライティングから足元を斬り払う突進技。主に中距離からの奇襲や反撃、連続技の締めで使用。

## 必 グリッドセバ

登場作品  
「XX」～「ACP」



前方にジャンプして剣を振り下ろす中段技。相手を浮かせるので、ガード崩しから連続技を狙える。

## 必 エレガントに斬る

登場作品  
「X」～「ACP」



相手をつかみ横薙ぎで浮かせる、EX専用の投げ技。

## 一 ライティングフォース

登場作品  
「X」～「ACP」



巨大な雷をまとった突きを放つ一撃必殺技。攻撃の発生、一撃準備動作がともに短く、気絶させれば回復前に決まりやすい。

## 一 ツヴァイヴォルテジ

登場作品  
「GG」



相手に近寄り封雷剣で十字に斬り裂いたのち、雷の十字架を発生させる一撃必殺技。殺発発生技である上段蹴りはリーチが若干短いものの、ガードされても殺界が発生するため、狙える機会はかなり多い。

## 覚 セイクリッドエッジ

登場作品  
「XX」～「ACP」



剣状の飛び道具を放つ覚醒必殺技。シリーズ通してフォースロマンキャンセル可能。

## フ ライティング・スフィア

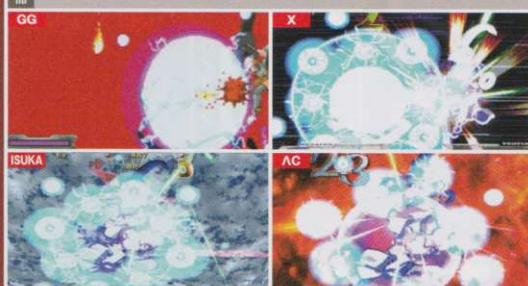
登場作品  
「ACP」



巨大な雷の球体を発生させる、スタンエッジ・チャージアタックの派生技。

## 覚 ライド・ザ・ライトニング

登場作品  
「GG」～「ACP」



カイ自身が雷をまとい、前方に突進する覚醒必殺技。EX版は目の前に球体を発生させる技に変化する。

## 覚 技名なし

登場作品  
「#R」～「ACP」



GOLDカラー専用の覚醒必殺技。グリーンセバと似ているが、軌道が低い。

## フ チャージドライブ

登場作品  
「AC」～「ACP」



強力な突きを放つ、ライティングスフィアの派生技。非常に威力が高い。

### ～キャラクター性能～

#### 安定した立ち回りが持ち味

カイには飛び道具のスタンエッジ、無敵技のヴェイパースラストなど、状況に応じて使える技が多く揃っている。使いやすいため、初心者にもオススメなキャラクターだが「X」、「XX」ではガードを崩し

にくいなどの弱点があった。

しかし、「#R」以降では通常投げにフォースロマンキャンセルが可能となり、この問題が解消。さらに必殺技の追加などで、使いやすさが増した。ソルと並び、愛されている万能キャラクターと言える。

# 必殺技紹介 (12)

『GG2』のカイは隠しキャラクターとして登場。『GG』と同様に使いやすい技が揃っている。



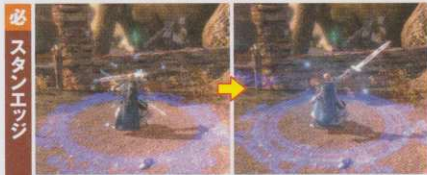
必 スタンディッパー

スライディングを放つ突進技。突進速度が速く、連続技の絡みに最適。また、離れた位置から使えば反撃を受けにくく、奇襲技としても使いやすいのでカイの主力技として使っていける。



必 スタンディッパー追加攻撃

スタンディッパーの派生技で薙ぎ払いを放つ。攻撃範囲が広く、乱戦で用いられれば複数の敵を巻き込んでダウンを奪える。



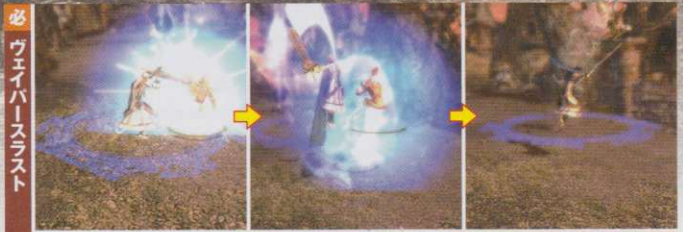
必 スタンエッジ

前方に雷の弾を飛ばす飛び道具。弾が小さく複数の敵を巻き込みにくい。弾速が速く対マスター戦での足止めとして使いやすい。



必 ホーリーブランド

左右の斜め前方に跳び、雷の柱を発生させる。方向を定めるのは難しいが、複数の敵を浮かせられるので乱戦で使おう。



必 ヲンナハロースラスト

『GG』では無敵技として活躍したが、『2』では攻撃を耐えられる性能に変化。ヒットすると相手を浮かせられるので、モダンキャンセルを併用すれば追撃が可能。空中でも使用できるため、連続技に組み込みやすく、攻守の要となる技だ。



覚 ライトザ・ライティング

自身の全体を雷の球体に包み、前方に疾走する覚醒必殺技。突進速度が非常に速く、下級サーヴァントならほとんど一撃で倒せるほどの高威力を持つ。直線的な突進技なので、サーヴァントが縦に並んだ状況で使うと真価を発揮する。なお攻撃の前動作が大きく、出始めを潰されやすいので、離れた位置から使おう。

# サーヴァント紹介

カイのサーヴァントはシンと同じ。全体的に性能が高いサーヴァントが多いが、コストも高いのが難点。



ソードマン

下級近接兵。ほかトラップの同兵種に比べ、体力とコストが高い。



ガンドレットポティ

巨大な斧を持つ下級装甲兵。動きは遅いが、攻撃力と体力が高い。



スプリングボックス

下級機動兵。装甲兵の防御力を下げ、強力なスキルを持つ。



ツイントリガー

両腕にポウガンを装備している下級射撃兵。3連撃の「花束を贈る」はダウンを奪える。



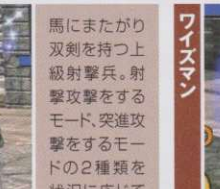
コンクアントハンマー

巨大ハンマーが特徴的な上級装甲兵。体力が高く、攻撃動作中は相手の攻撃を耐えられるなど、単体でも複数の敵と戦える性能を持つ。味方の攻撃力を上げるスキルもあり、あらゆる場面で頼りになる。



クワトロベレイフ

馬にまたがり双剣を持つ上級射撃兵。射撃攻撃をするモード、突進攻撃をするモードの2種類を状況に応じて使い分ける。



ワイズマン

下級法力兵。攻撃手段は多段技の飛び道具の「山なり法力ショット」のみだが、装甲兵に対して大ダメージを与えられる。そのほか、一時的に攻撃力や法力に対する防御力を上昇させるスキルを持つ。体力が少ないのが難点だ。



ハンズリッパ

放物線状に飛び道具を放つ上級法力兵。敵の防御力を下げたり、味方の攻撃速度を上げるなど補助要員としても優秀。

# カイのスキルについて

●SE チャージアタック  
スタンエッジの強化版で、巨大な雷の球を前方に放つ。通常のスタンエッジより攻撃範囲が広く、多段ヒットする上、複数のサーヴァントを巻き込める。また、クールダウンが短いのも特徴だ。

●ソウルダイバー  
剣を一回転させ、一時的に周囲の味方サーヴァントの防御力を上げるスキル。敵の攻撃を受けた際、のけぞりにくくなる効果もある。カイのサーヴァントは体力が高いので、このスキルを使えばさらに強固なトラップになるだろう。

●ディヴァインゲイス  
剣を上空に掲げ詠唱し、光を放つ。ゲーム発売当初は周囲の味方の体力を回復させるスキルだったが、アップデートされた現在では、経験値を配分する効果が追加されている。なお周囲の味方が少ないと、配分される経験値が高くなる。

# カイの魅力

真っ直ぐに「正義」を信じ、それゆえに数多くの苦悩を抱えるカイの姿に、憧れや親近感を抱くプレイヤーも多いだろう。ソルとは違った視点で自らの答えを探し続けるその姿は、『ギルティ』シリーズのもう一人の主人公と呼ぶにふさわしい。『2』で成長を見せた彼が、今後導き出す答えとは？



↑技にもその実直さが表れており、全体で使いやすい。

# 石渡氏が語るカイ

カイは「正義」を盲目に信じてきたわけですが、成長する過程で「本物の正義」はどこにあるのか悩み、答えを導くためのキャラクターです。「正義」が存在しない事象に自分がぶつかった時、どんな答えを出すべきなのか、彼を見ている人にも考えてもらえればと思います。

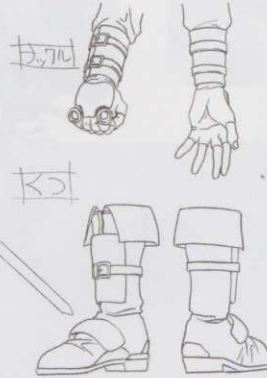


# 設定資料集

まさに「貴公子」という言葉がふさわしいデザインのカイ。「2」では国王としての風格も身につける。



カイト パーツ類②



## <「ACP」ボイスパターン>

| 場面             | セリフ   |
|----------------|---|
| 登場1            | いきます、迅雷のゆえんをお教えしよう/全力で来ること  |
| 登場2            | どうしても闘いますか……/いい試合にしましょう/口で言っても無駄か   |
| 登場(対ソル)        | 軽く流せると思な/少し付き合ってもらおうぞ/避けては逃れんぞ  |
| 登場(対紗夢)        | なぜ私が……/公務がありますので……/び、微妙な金額だ……   |
| 登場(対聖騎士団ソル)    | 私を馬鹿にするのもいい加減にしてよ……ソル!  |
| 挑発1            | あなたでは無理だ/それでも戦士ですか/私を怒らせないでください   |
| 挑発2            | 邪念を捨てなさい/型が甘いですね/いつまでそうしているつもりですか   |
| 敬意1            | 素晴らしい技です/まるで神業だな/鬼神のごとくか……  |
| 敬意2            | さすがです/警察機構に入りませんか/気が抜けない……!   |
| 勝利1            | いい勝負でした/よく頑張りましたね/これが封雷剣の力です  |
| 勝利2            | 今回は私の勝利ですね/また、いつでもお相手します/これでは奴に勝てない……   |
| 勝利(対ソル)        | なぜ、本気で戦わなんだ/私では不服なのか/あしられたものだらうあああああ! /ここまでなのか/負けるわけには……/み、見切れない……! /ここまで来て……/無念……! |
| 敗北             | 勝るわけには……/お前には……勝てないのか/ぐぬう……   |
| 敗北(対ソル)        | やりますね、できる/強いやつ/くはぁ/おうっ/さすが……っ! /重いやつ! /まだ!!   |
| よろけ            | く、油断したっ!  |
| ダメージ           | ふ、あっ/うっ/ううっ/うっ/ふぁぁ/あぁ! /うあ! /うわあ!   |
| カンチョウやられ       | ほわぁ、私の理性が/あっ……あぁぁ……   |
| 気絶             | 先手を取られたか……/目が……霞む……/く、不覚……  |
| ダウン復帰          | 効きません! /なんて威力だ……! /ちいっ!!  |
| サイクバースト(黄)     | 今しかない!!   |
| サイクバースト(青)     | させません!!   |
| 攻撃             | ふっ/はっ/たあっ! /てあっ! /はぁ! /見切った/ここだ/斬!  |
| ダストアタック        | 油断しましたね、いきますよ/行くぞ!!   |
| 通常投げ           | 失礼! /スキあり、遅い!   |
| スタンエッジ         | スタンエッジ/ここだ/そこ!  |
| スタンエッジチャージアタック | 聖騎士団奥義! /本気を見せましょう/これを使うとは……!   |
| チャージドライブ       | 究極奥義!! /フルパワーだ! /いけ!  |
| ヴェイバーラスト       | ヴェイバーラスト! /もった! /今だ!  |
| グリードセバー        | グリードセバー! /見えますよ、とらえた!   |
| ライジングジャベリン     | 斬るっ!  |
| ニードルスバイク       | ニードルスバイク! /はぁ! /てあっ!  |
| クレッシェントスラッシュ   | クレッシェントスラッシュ! /行くぞ!! /たあっ!  |
| グランドヴェイバーラスト   | ふんっ/こっちだ! /こっちです!   |
| エレガントに斬る       | 油断しましたね、いきますよ/行くぞ!!   |
| セイクリッドエッジ      | セイクリッドエッジ!  |
| ライド-ザ-ライトニング   | ライド-ザ-ライトニング!   |
| ※技名なし          | グリードセバー! /見えますよ、とらえた!   |
| 一撃必殺技準備        | 究極奥義!! /フルパワー!! だ! /決着を付けるぞ……   |
| ライジングフォース      | ライジングフォース/ハァアッ! いけ!   |



カード



ボール



アフロ



<「2」ボイスパターン>

| 場面             | セリフ   |
|----------------|---|
| 攻撃 (小)         | はっ/やっ/ふん/はっ! / えやっ! / とあっ!  |
| 攻撃 (大)         | ここだ / そこが / 見切った / 斬! 断! / これなり!  |
| 攻撃 (特殊)        | どうだ / こっちだ / 何処を見ている!   |
| スタンエッジ         | スタン・エッジ / ここだ! / そこ!  |
| SEチャージアタック     | 聖騎士団奥義! / 本気を見せよう / これを使うとは……!  |
| ディバインゲイス       | ディバイン・ゲイス! / 御加護のもとに / 奮い立て!  |
| チェインライトニング (※) | ゼロファイト・チェイン! サボテンの鎧 / 響け / 輪唱の時です   |
| ソウルダイバー        | ソウルダイバー! / 闘志を清めたまえ! / 騎士道を示しましょう!  |
| 詠唱             | 父、病める時、母、その涙。母、病める時、子、その涙。冥暗に銀の流線は哀。悲嘆に伏せ背に、添える手は愛。欲心に傾ましく。世俗に真理あらば、寛容に。健やかに心育む時、四海はその涙。  |
| 覚醒必殺技 (準備)     | 決意をつけるぞ……フルパワー! だ! / 閃光の抱擁を……   |
| 覚醒必殺技 (発動)     | ライド・ザ・ライトニング! / はあああ!   |
| ダッシュ           | 急ぐか / 行きます…… / 間に合ってくれ……  |
| 命令 (前進)        | 順次に前進 / 常足進め! / 先へ、ここは充分です  |
| 命令 (好きにして)     | 各自応戦してください! / 別命まで応戦! / 慎重に対処してください!  |
| 命令 (撤退しろ)      | 全軍撤退! / 戦線後退でせう! / 命令だ、生きろ!   |
| 命令 (待滞)        | 一時待滞 / 全体止まれ、陣形を乱さないように! / ここを占拠します!  |
| アイテム使用 (回復系)   | 油断ならないな…… / 回復が必要とは…… / 隙を見せたか……  |
| アイテム使用 (攻撃系)   | てあ! / せい! / いけい!  |
| サーヴァント格納       | 適地へ向かいますよう / 編成を変えます / 貴方が適任です  |
| アピール (挑発)      | 貴方は無理だ / それでも戦士ですか / 邪念を捨てなさい   |
| アピール (敬愛)      | まるで神業だな / すばらしい技です / 王族騎士団に入りませんか   |
| 気絶             | 目が……霞む…… / 先手を取られたか…… / くっ……不覚  |
| 状態変化 (有利)      | これが、王族騎士団の力です / ここまでは順当か…… / よし、牙城も目前だ  |
| 状態変化 (不利)      | 軽視できない組織力だな…… / 読み違えたか……できるな / ここまでの使い手とは……   |
| ダメージ (小)       | ふ / あっ / うっ   |
| ダメージ (中)       | つ / くは / くお!  |
| ダメージ (大)       | まさかあ! / 出来る…… / 強い……  |
| ダメージ (特大)      | ぬああ! / しまったあ! / まずい……   |
| 死亡             | 無念…… / 負けの訳には…… / み、見切れない……   |
| ラウンドスタート       | どうしても戦いますか…… / 口で言っても無駄か…… / 迅雷の所以をお教えしよう   |
| ブリーフィング突入      | 状況の報告を / 臨時司令部を開く / 指揮を執ります   |
| ブリーフィング離脱      | なるほど、以上 / さて……  |
| 勝利             | いい勝負でした / また、いつでもお相手します / 今回は私の勝利ですね<br>少し付き合ってもらおう (ソル: じゃあねえ……) /<br>封鎖剣はないが、落胆はさせない (ソル: ヒマな坊やだ……来いよ) /<br>冠も、マントも、この場においては唯の飾りだ (ソル: 剣も飾りじゃなければいいが……) |
| 特殊登場 (VSソル)    |   |

| 場面           | セリフ   |
|--------------|---|
| 特殊勝利 (VSソル)  | なぜ、本気で戦わないんだ / 私では……、不服なのか? / あしらわれたものだな……<br>お前には……勝てないのか……! (ソル: ま、がんばんな) /   |
| 特殊敗北 (VSソル)  | まだ……及ばないか……! (ソル: 人間だからな……。テーマは) /<br>浅いな……、私も (ソル: しがし……、よくやる)<br>(シン: 黒いだろ……? これが俺の雷だ) ……見事だ、しかし社屋に欠ける /                              |
| 特殊登場 (VSシン)  | (シン: 誰けねえか? 迅雷の名前を) ならば、私の閃影をたどって見せないか /<br>(シン: 本気でこねえと、死ぬかもよ?) カイ=キスク……参る!  |
| 特殊勝利 (VSシン)  | (シン: くそ……! なんだ!) 真の雷は、腕にも心にも焼き付くものです /<br>(シン: ちっ……、伊達じゃねってことかよ……) 軽んずるな、字は自らつけるものではありません /<br>(シン: ウソだろ……コイツ、強……) ……青い。真剣勝負ではなかったのですか? |
| 特殊敗北 (VSシン)  | ふ……、膝をつかされるとはな (シン: 気を抜いたな、らしくねえ) /<br>見違えたな……うれしよ (シン: 何だ封鎖剣を使わねえんだ……) /<br>ああ、見事だ…… (シン: おい、まさか手を抜かなかったろうな?)                          |
| 敗北           | ……皆、すまない / こ、ここまで来て…… / これまでか……   |
| ユニット呼びかけ     | ソードマン! / ガントレットボディ! / スプリングボック! / ツインリガー! / ワイズマン! /<br>ゴングイットハンマー! / ヘヴンズブラ! / クアドロベイリス! / ハミングソード!                                    |
| ガード          | 流石っ! / まだだ! / やりますね!  |
| バナナボイス       | バナナが! / 油断しましたー! / 馬鹿にされている?  |
| チャット用・挨拶     | いかがお過ごしでしょうか?   |
| チャット用・別れ     | ではまた、お会いいたしましょう   |
| チャット用・同調     | そうですね   |
| チャット用・否定     | いえ、どうでしょうか  |
| チャット用・怒り     | 私を怒らせないでください  |
| チャット用・アピール   | 治安を乱すものは許しません   |
| 各マスター討ち取りボイス | 討ち取った!  |
| ラウンド開始時めうち宣言 | 大丈夫、みなうちは得意です   |
| マップ確認        | マップを見てください  |
| 回収要請         | それを見つけてください / それを回収してください   |
| 良い感想         | 素晴らしい!  |
| 悪い感想         | そうではありません   |
| ソルに感謝        | げ、限界だ! ソル、まだなのか?  |
| お頼みボイス       | ソル! / イズナさん、お願いします! / シン、ここだ! / ドクター、頼みます!  |
| キャンペーン#16    | シン、頼みます! / 立てますか? シン! / 強い…… 流石母さんの子……  |

(※) 未実装

# エンディングギャラリー

ライバルのソルとは対照的に、物憂げな印象の絵が目立つ。カイの心が晴れる日は来るのか？

「GULTY GEAR」



カイ  
「そうだ！  
悪しきが滅び逝くは世の常！」



しかし、私は生きてはならぬ。  
自己を否定することだけは、  
避けねばならぬ。



カイ  
「……それは勘弁だ！」



ならば、私を産み出した男に、  
会ってみるがいい。



私は……正しいことを  
していたのでは……  
ないのですか……？

ジャスティス「またしても……私は敗れるのか……」  
カイ「そうだ！ 悪しきが滅び逝くは世の常！」  
ジャスティス「悪しき……？……貴様は、私を悪しきと呼ぶか。……しかし、私は、自らを存在させる為に闘っているに過ぎぬ……」  
カイ「……その為に人類を滅ぼすなど、そんな道理が通じると思うのか？」  
ジャスティス「……見るがいい、この姿を。人を殺すことのみを目的に、人によって生み出された、……私は兵器だ。人間にとっては、私の意志、私の心など、問題ではない。私を利用するか、処分するか、どちらかしか考えていない、……違うか？」  
カイ「……そんなことは……」  
ジャスティス「現に、こうして、私は彼奴の企みによって復活し……そして、貴様は、この私を殺しに来ている……。……いずれにせよ、人間達が、ワタンを否定していることには、変わりなからう。しかし、私は生きてはならぬ。自己を否定することだけは、避けねばならぬ。……では、私は、何が為に生きる？ 私の存在する意義は、人を殺すこと、それは、私に……ギアに定められた、行方べき正しい正義……道義だ」  
カイ「……それは勘弁!! 社会の調和と秩序の実現、それこそが神の願いであり、正義であると、私は信じている!! それゆえ、もしも何者かが……人や自然を愛し、平和を望んで止まぬ人々の、ささやかな幸せすら奪うと言うならば、私は、命を懸けて、彼らを守る!!」  
ジャスティス「そうか……」ならば、私を産み出した男に、会ってみるがいい、あの男に会ってなお、貴様は、その、自らの信じる正義を語る事ができるのか……？」  
カイ「な……何者だ、そいつは!!」  
ジャスティス「……ククク……どうやら、滅びの刻が来たようだ……だが、覚えておくといい。私が死んだところで、この世からギアは消えぬ……。あの男がいる限り……な……」  
薄笑いともとれる表情で、孤高のギアは、息を引き取った。  
カイ「……待て!!……く……あの男とは……？ 私は……正しいことをしていたのでは……ないのですか……？ 神よ……」

「XX」



「ISUKA」



「X」



「ACP」



「AC」



「AC」



ジョニーら「家族」を大事に想う怪力少女

# メイ

# MAY

## PROFILE

身長:158cm 体重:47kg 出身:日本(?) 血液型:B型  
 大切なもの:ジョニー 趣味:ジョニーのことを考えること  
 誕生日:5月5日(拾われた日) 嫌いなもの:はげ CV:こおろぎさとみ

## キャラクターの歩み

### 『GG』以前～『GG』

幼い頃に生まれ故郷(日本?)と両親を失うが、義賊「快賊団」のジョニーに拾われる。その時期は5月だったため、「メイ」と名付けられた。持ち前の明るさと怪力を生かして快賊団の主要人物となるまでに成長し、やがて父親代わりだったジョニーに恋をするようになる。しかしある日ジョニーが警察に捕らわれ、難攻不落の刑務所に送られてしまったため、メイは膨大な報酬や要求の承諾が約束される選抜試験大会に出場する。

### 『X』

ジョニー救出後、再び快賊団として世界を飛び回りつつ、幸せな日々を過ごすメイ。そんな状況の中、ジョニーの誕生日が間近に迫ったある日、A国に出現したGEARを捕らえれば、多額の賞金が出ることを耳にする。ジョニーのために、ほかのクルーとは一味違ったとびきりのプレゼントを贈ろうと思案していたメイは、賞金目当てにA国へと向かうのだった。

### 『XX』以降

賞金を取り逃がし、A国からメイシップに戻ってくると、いつの間にか賞金首のデズイーは快賊団に迎え入れられ、一団のマスコットの存在になっていた。賞金が手に入らなかったのは残念だったが、妹分ができたことに気を良くしたメイは、持ち前の天真爛漫さを発揮。快賊団クルーと共に、優しくデズイーに家事を教えたり、ジョニーの秘密を吹き込んだりして日々楽しく過ごしている。

## メイを知るためのキーワード

**快賊団:** 正式名称は「ジェリーフィッシュ快賊団」。独自の飛行船を所有し、義賊として世界を股にかける集団で、表向きは国連と対立関係にある。所有する船には「MAYSHIP」という名がついており、メイが快賊団の中でも中心的な人物であることがわかる。

**ジャパニーズ:** ジャスティスが最初に攻撃目標としたのが、危険な潜在能力を持つ人間が多い日本だった。以降、日本人の生き残りはジャパニーズと呼ばれ、そのことが判明しただけで国際機関に保護・研究を名目に拘束されてしまう人種となった。メイも高い潜在能力を持ち、生来の怪力に加え、法力の究極形態である空間歪曲や物質転移の能力(お友達の召喚)を無意識に使うことができる。

**ジョニー:** 彼女の行動原理はすべてジョニーへの恋愛感情が基準で、世界とジョニーを天秤にかけてもジョニーに傾く。メイ本人も「まったく振り向いてくれない」と言うほどに相手にされていないようだが、全シリーズを通じてめげることなくアタックは続けている。

Chapter 2 Character



● カラーバリエーション(ACP)

|          | P | K | S | H | D |
|----------|---|---|---|---|---|
| ノーマル     |   |   |   |   |   |
| EX       |   |   |   |   |   |
| SLASH    |   |   |   |   |   |
| #PRELOAD |   |   |   |   |   |

# 必殺技紹介

(「GG」～「ACP」)

メイはイカリでの攻撃に加え、鯨やイルカといった海洋生物を利用した必殺技を使用する。リーチは短いものの、パワフルな攻撃が特徴だ。

**必** 登場作品 「GG」、「XP」～「ACP」



イカリを構えて前方に転がり、相手に体当たりする。「XX」以降はEXキャラクターのみで利用できる。

**必** 登場作品 「GG」



イルカとともに突進する同名技の強化版だ。

**必** 登場作品 「XP」～「ACP」



放物線を描くような軌道で、回転攻撃を放つ。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」



上方向に向かってイルカとともに突進する。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」



イルカに乗り、前方へ向かって突進する。

**必** 登場作品 「GG」～「ACP」



相手をつかんで後方の壁にたたきつけるコマンド投げ技。壁から跳ね返ってきた相手を、さらに連続技で追撃可能だ。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



イカリを砲丸投げのように振り回す。

**フ** 登場作品 「AC」～「ACP」



イルカさんを前方に飛ばすフォースブレイク。

**フ** 登場作品 「AC」～「ACP」



イルカを上へ飛ばすと同時にメイもジャンプ。

**フ** 登場作品 「AC」～「ACP」



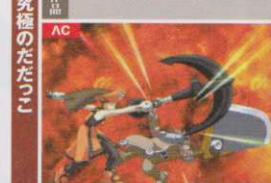
ボディプレス。ダウン中の相手も攻撃できる。

**覚** 登場作品 「GG」、「XX」～「ACP」



ジャンプしてからイカリを地面に突き立てるとともに、間欠泉のような衝撃波を発生させる。無敵技なので切り返しに便利だ。

**覚** 登場作品 「X」～「ACP」



イカリを駄々っ子のように振り回す覚醒必殺技だ。

**覚** 登場作品 「XX」～「ACP」



イカリを振り回しながら、前方へと進んでいく。

**覚** 登場作品 「X」～「ACP」



メイの後方から巨大なクジラを突撃させる覚醒必殺技。

**覚** 登場作品 「XX」～「ACP」



クジラを相手の背中側から呼ぶ。攻撃発生が極端に早い。

**覚** 登場作品 「XX」～「ACP」



超絶閃滅きりもみ大旋風からの派生技で、ジャチを呼ぶ。

**一** 登場作品 「GG」



「GG」の一撃必殺技で、相手をはるか彼方へと飛ばす。ヒットすると相手が画面上から消えた状態で、メイが勝利ポーズを取る。

**必** 登場作品 「GG」～「ACP」



シリーズ通して備えている必殺技で、イカリを構えて回転しながら攻撃する。地上、空中問わずに出せ、クリーンヒットすると複数回相手に当たるのでダメージが高い。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」



レストイローリングの突進方向をレバー入力することで変化する。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」



フープを設置し、イルカを呼び出す。ため時間でイルカの数が増加する。

**必** 登場作品 「GG」



イルカを呼び出して攻撃させる必殺技だ。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



呼び出したフープからイルカを出現させる。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



イルカを出すと見せかけてメイがワープ。

**必** 登場作品 「GG」、「XX」～「ACP」



ジョニーを真似た攻撃で、イカリをなぎ払う動作。ボタンを押し続けることで攻撃が強化される。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



ジョニーの同名技とは違い、体当たりする。

**一** 登場作品 「X」～「ACP」



メイと愉快な仲間達



コマンド投げタイプの一撃必殺技で、投げ判定が発生するまでは無敵時間がある。投げがヒットすると相手をダウンさせ、ジェリーフィッシュ快賊団の仲間達が連続して踏みつける。

## ～キャラクター性能～

### ●リーチは短いが力持ち!

メイは愛するジョニーを真似た必殺技を使用するキャラクター。リーチは短い攻撃力は非常に高いという、女の子らしからぬ性能を誇る。「AC」ではフォースブレイクの追加と共に、各種イルカさんの動作も増加。呼び出したイルカと同時に攻撃を仕掛けられるなど、トリッキーな動きが可能になった。

# 設定資料集

初代「GG」から、明るく元気なイメージが固定しているメイ。その愛らしさに魅入られたファンも多いはず。



Chapter 2 Character



鉄甲の下は  
びかりやした!!

←メイの髪は  
長すぎた!

←木はみ  
してるや?



ボール



カード



アフロ

## メイの魅力

ゲーム内でも存分に表現されている天真爛漫さに加え、恋に一途な純真さと幼さもまた、メイの魅力。元気付けられると、初代からメイを使い続ける人も多い。



## 石渡氏が語るメイ

メイは親を知らない人間ですが、そういった環境から「家族とは何か?」ということを考えていくキャラクターです。僕の考え方は、信頼などの絆も家族にはすごく大事と思うんですが、血さえ繋がってれば家族だという考え方もあると思うんです。メイの場合は「血の繋がっていない家族」という面を、どのように表現し、考えていくべきかという存在ですね。

<「ACP」ボイスパターン>

| 場面          | セリフ   |
|-------------|---|
| 登場1         | 大したことなさそうだね / 子供だと思わない方がイイよ / 泣いても知らないよ!  |
| 登場2         | いっしょよ! / ジョニー……頑張るからね! / 負けないよ!   |
| 登場 (対ジョニー)  | メイの不戦勝! ……ってのはどおお? ……いいもん、ジョニー-食事抜き! /<br>メイの不戦勝! ……ってのはどおお? ……ぬー! ジョニー-楽器没収! /<br>メイの不戦勝! ……ってのはどおお? ……じゃあ、ジョニーがトイレ掃除! |
| 挑発1         | なんだお騒がせや / べろべろお! / 女の子に手上げる気かい   |
| 挑発2         | 本気出なよ! / 弱くなったんじゃない? / もっと暴れたいのに……  |
| 挑発 (対ジョニー)  | ジョニーの馬鹿っ! / ジョニーのタコっ! / ジョニーのケチっ!   |
| 敬意1         | すごいね、彼はどじゃないけど / 見直したよ / 口だけじゃないんだね   |
| 敬意2         | パッチワーク! / メイ……負けちゃうかも? / やっぱ! ……強いなあ  |
| 勝利1         | よっ! ジョニー-見てた? / へへへ! / メイの勝ちなんだ! / へへへ! / 余裕だね! / へへへ!  |
| 勝利2         | アハハハハハ! / みんな、勝ったよ! / アハハハハハ! / やったねっ! / アハハハハハ!  |
| 勝利3         | ジョニー! / ごめんねみんな! / きゃああああ! / ごめんね、ジョニー! /<br>もう少しなのに…… / もう、強過ぎ〜!   |
| 敗北 (対ジョニー)  | ジョニーの馬鹿っ! / ジョニーのタコっ! / ジョニーのケチっ!   |
| ガード         | ん! / び / く / う! / へん! / それ本気? / 効かないよ! / 危ない危ない /<br>ちょっときついかも / 全然、平気!   |
| よろけ         | たんま、たんま!  |
| ダメージ        | あひっ! / わう! / く! / あん / きゃっ! / やん / 痛い / きゃあ / たいむ!  |
| 前のめりダウン     | わわわわわ! / あややや! / おととど!  |
| カンチョウやられ    | きょう! / 神様なんて居ない! / ごめんねジョニー!  |
| 気絶          | お星様は飛んでるう〜 / くららするう〜 / ちゃんとタンマ〜……   |
| ダウン復帰       | 危なかったなあ / きゃっ! / 10点満点!   |
| サイクバースト (黄) | とびてくよ〜 / 全開でいくよ〜 / プン! 戻っていくよ〜!   |

| 場面                     | セリフ   |
|------------------------|---|
| サイクバースト (青)            | もー! うるさ〜い! / もー! ひど〜い! / もー! 勘弁しない!                                 |
| 攻撃                     | やっ! / ほっ! / ほっ! / えい! / それ! / えい! / どーだ! / よいしょ! / 当たれ! / 逃げるな!     |
| ダストアタック                | 飛んでっちゃん! / 星を見てきな! / メイ! ラリアット!                                     |
| ダストアタック追加              | なんてね! / もういっちょ! / 足元注意だ!  |
| 通常投げ                   | ぼーいり / バイバイ! / 邪魔だよー!   |
| イルカさん・縦、横              | 突撃いー / イルカさん! / イルカさん!  |
| レステブローリング              | ぐるぐるアタック!   |
| アクアローリング / 山なりアクアローリング | アクアローリング!   |
| 拍手で迎えてください             | オッケー! / お見事! / 皆さん拍手!   |
| オーバーヘッド・キック            | オーバーヘッド・キック! / シュート! / 早くやられてよ                                      |
| ミストファイナー               | ミストファイナー! / ジョニー-直伝! / いらーだぜ  |
| MU・RO・FU・SHI           | どうなっても知らないよ! / 飛んでっちゃん! / ええええい!                                    |
| ジャックハウンド               | じゃっくはうんどー! / いっちょうよー! / じゃっくああれ??? /<br>やっちゃんぞー! / いっちょー! / もう怒ったぞ! |
| 覚醒必殺技発動1               | ウンチョー-節制直伝! / かくなる上は…… / こうなったらあー…                                  |
| 覚醒必殺技発動2               | メイダイナミック!   |
| グレート山田アタック             | グレート山田アタック! / 山田さん! / クジラさん!  |
| 超絶悶絶きりもみ大旋風            | 超絶悶絶きりもみ大旋風! / 彼女は言った! / サヨナラしてデッドボール! /<br>2人の愛は今、宇宙を超えて           |
| テラックス五所川原ボンバー          | テラックス五所川原ボンバー / 五所川原さん! / シャチさん                                     |
| 究極のだっこ                 | えいっえいっえいっ…… / おりゃ〜……!! / そりゃそりゃそりゃそりゃ……                             |
| 一撃必殺技準備                | 恋心全開! / 快腕の恐ろしさを今! / 彼のため!!   |
| メイと愉快な仲間達              | みんな〜 / 全員集合!! / 出番だよー!!   |

エンディングギャラリー 「家族」を大切にしているためか、メイのEDイラストは誰かと一緒にいる場合が多い。

[X]



[AC]



[AC]

[ISUKA]



[GULTY GEAR]

メイ  
「僕の勝ちだね!」

オレにかげれば、  
どんな堅固な警備だろうと  
ケツの穴だぜ (意味不明)!!

謎の声  
「おおーっとお!!  
それ以上、その口を動かさずんなら」

そ、そんなことより、  
久々のシャバだぜ!  
御馳走は用意してあんどうナ?』

[XX]



[ACP]



メイ「僕の勝ちだね」  
ジャスティス「……に、人間が、これ程の力を持つというのか!?!?!?!?!……まさか、この子どもは……ジャバニース!?!」  
メイ「おおーっとお!! それ以上、その口を動かさずんなら残り少ないオマエの寿命が、光速で終わりを迎えることになるぞ?」  
ジャスティス「……貴様は……?……そうか……まだ、生き残りがいたとはな……。……ゴッ!」  
そう言うと、ジャスティスは息を引き取った。  
謎の声「……忘れるんだ……オレ達のことはナ……」  
メイ「この声は……っ!? ジョニーっ!! みんな!!」  
ジョニー「ヨウ! ヨロシクしてたかい? ベイベェ!」  
メイ「聞いたかった!! ずっと聞いたかったよー!!……でも……どうして、ここに?」  
ジョニー「どうしててもこうでもないぜ! このオレが、真面目にオリの内デジッとしてたのに、気が付いたら凄まじい闘気が発生してっからヨ、これはコたっつーんで、慌てて飛び出してきたんだヨ」  
メイ「自力で?」  
ジョニー「オフォーコース!! オレにかげれば、どんな堅固な警備だろうとケツの穴だぜ(意味不明)!!」  
メイ「そ、それじゃ、何で、すぐに出てきてくれなかったのよー?」  
ジョニー「悪かった、悪かった。そんなに怒るなヨ、ベイベェ。ちょっとの間くらい、大人ししてた方がいいと思っただけだぜ(……こいつ、警備のネチャンがケマブだったから、なんて言った日にゃあ、殺されかねないナ……)」  
メイ「ところで、ジョニー? ジャバ……何とかって、何?」  
ジョニー「……さあ? オレも良く判んねナ? そ、そんなことより、久々のシャバだ!! 御馳走の用意してあんどうナ?」  
クルー一同「もちろん!!」

老いてもなお盛んな元聖騎士団団長

# クリフ=アンダーソン

## KLIFF UNDERSN



### PROFILE

身長:148cm (180cm) 体重:55kg 出身:スイス  
血液型:AB型 大切なもの:湯飲み茶碗 趣味:航海  
誕生日:9月9日 嫌いなもの:流行り言葉  
CV: 高見初秋(『GG』~家庭用『GG X』)、坂野茂(家庭用『GG XX』)

### キャラクターの歩み

#### 『GG』以前~『GG』

少年時代、GEARに殺されかけたところを、偶然居合わせた謎の男(ソル)に救われたことをきっかけに、GEARから人類を守るための聖戦に身を投じる。やがて宝剣「斬竜刀」を振るって一騎当千の聖騎士団初代団長として活躍するまでに成長し、世界平和の中核を担う。さらに2172年、ソルの胸を見込んで聖騎士団にスカウト。ほどなくして脱走されてしまうが、それからクリフは聖騎士団の組織強化に尽力した。聖戦終了後は隠遁生活に入り、5年間のどかな暮らしを送っていたが、第二次聖騎士団選抜試験開催を告げる張り紙を見て、聖戦時に戦った宿敵・ジャスティスの復活を見抜く。その後飄々とした態度で大会に出場した彼だったが、そこで40年前に自ら倒したはずのテストメントとの再会を経て、ジャスティスと最後の激戦を繰り広げた。その結果致命傷を負い、戦いに明け暮れた人生に幕を下ろすこととなる。



#### 『X』以降

コンシューマー版ではたびたびゲストキャラクターとして登場するも、設定としては「1」で死亡しているため、ストーリーはすべて第二次聖騎士団選考武道大会におけるジャスティスとの決戦や、そこまでに至る顛末を描いたものになっている。

### クリフを知るためのキーワード

**気:**クリフの必殺技に数多く使われており、属性体系化された法力の中では、非常に特殊な性質を持つ。原理を解明し、制御されて一般化された他属性の法力とは違い、未知の原理や効果を持つ法力は、ほぼすべてこの属性に分類される。クリフは欧米では初の「気」属性法力の使い手であり、肉体を若返らせることすら可能。

**斬竜刀:**聖騎士団から賜った、竜の鱗から作られたとされる宝剣。神器ではないが、クリフはこの刀で無数のGEARを屠ってきた。本来はより柄が長い槍のような武器だったが、クリフが老いて体躯が小さくなったため、扱いやすくなるため柄を切ったと言われている。



**テストメント:**元はクリフの養子だったが、自ら志願して兵士となり、国家の陰謀に巻き込まれてGEARに改造されてしまった人物。クリフとジャスティスの最終決戦の際には、ジャスティスの支配下にならなから、その力を制限するという献身を見せた。

Chapter 2 Character

カラーバリエーション(ACP)

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

# 必殺技紹介

([GG]~[ACP])

クリフの必殺技は高火力なものが多く、発生は早いスキが大きい。また、覚醒必殺技を使うと一時的に若返る演出にも注目したい。

## 必 咆哮返し



目の前に巨大な衝撃波を飛ばす飛び道具。発生こそ遅いが威力は高い。[XP]以降はP版とS版に違いがあり、S版はより発生が遅くなるものの、飛び道具を貫通する。

## 必 先の先



体を奥に反らし、攻撃を回避する技。完全無敵だが1/4の確率でざっくり腰になり、スキが発生する。

## 必 首突き



斬電刀を支点に、移動しつつ攻撃する中段攻撃。

## 必 地獄突っ込み



先の先の追加技。その場で追加攻撃を出す。リーチは非常に短い、ガードされても先に動ける。

## 覚 リフレクスロア



クリフが若返り、電の気を発射する。[XX]の咆哮返しチャージアタックと同じ性能つ。

## 必 四股落とし



空中で電形の気を出す咆哮返し。ヒット時は壁張り付き効果があり、画面端に追いつきやすい。

## 必 頭蓋砕



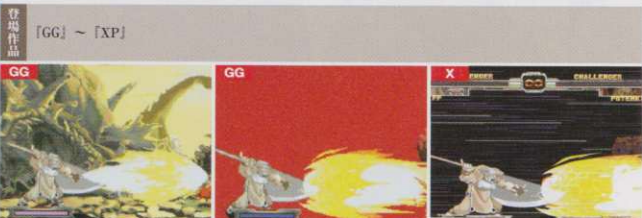
斬電刀につかまり、回転しながら突進する多段技。リーチが長いので連続技に組み込める。なお、始めから空中判定になるのでわざと攻撃をくらうときにも使える。

## 必 鱗剥がし



上方方向に斬電刀で突きをくり返す。ボタン連打で動作を連続する。リーチは短い攻撃発生が1フレームと非常に早く、割り込みなど防衛で使う。

## 必 咆哮返しチャージアタック



咆哮返しを強化したもの。[GG]ではレベル3での攻撃力こそ高いが発生が遅く当てにくい。[XP]ではリーチが長く発生も早し、ヒット時は追撃可能と超性能。

## 覚 ソウルサヴァイヴァー



クリフの若返り演出のあと、地面に斬電刀を突き刺し、無数の気で作られた鋭い牙を発生させる覚醒必殺技。技の発生は非常に遅いものの、コマンド成立時に無敵となるので起き上がりや接近戦での防御手段として使っていける。[GG]では高火力の覚醒必殺技だったが、[XP]以降はその性能を引き継ぎつつ、さらにヒット時の状況で追撃も可能となった。

## 一 破電爆砕



斬電刀を大きく振り、下ろすにつれ電を呼び、振り上げると共に再び電を呼ぶ技。[GG]は境界、[XP]は気絶させやすいので狙えるが、それ以降の作品では使えない。

### ~キャラクター性能~

#### ●リーチと火力に優れた小さな巨人

クリフは移動速度が非常に遅い上、ジャンプの軌道も緩やかなので機動力はかなり低い。しかし、斬電刀を使った攻撃の数々は非常にパワフルでリーチも長い。リーチの長さを活かしてどっしりと構え、徐々に相手を追い詰めていくというキャラだ。特に強力なのがしゃがみS。リーチが長く、空振り時のスキも非常に小さいので、対地のけん制で負けることはまず無く、相手のジャンプには+Pで対応するといった戦法がシンプルながらも強い。[XP]以降では、咆哮返しチャージアタック、リフレクスロアといった超リーチの覚醒必殺技が追加され、しゃがみSのヒット確認から狙うという、本シリーズでは珍しい立ち回りが求められた。

# 設定資料集

老人とはいえ、一線で活躍するクリフの身体は筋肉隆々。気によって若返ると、精悍さに磨きがかかる。



アフロ



ボール



カード



## エンディングギャラリー

登場作品が限られているためイラスト点数はやや少ないが、その魅力は十分に伝わるだろう。

## <「ACP」ボイスパターン>

| 場面          | セリフ   |
|-------------|---|
| 登場1         | 飯はまだなんかぁ! / 本領発揮!……いかん! / キモいってなんじゃあ! / マナーモードにせんかぁ!                              |
| 挑発          | バーカーモーン! / 出直せ! / なっどらんわ!   |
| 敬重          | なーかなカー / 若いくせにやりおるわ / 見事な闘じゃ  |
| 勝利1         | 見よ! このボデー!! / まだ捨てたもんじゃないわいり / これぞ、一騎当千!  |
| 勝利2         | 油断大敵じゃよ   |
| 敗北          | あーくま…… / わしの時代は終わった…… / お迎えが……  |
| ガード         | 若いの引 / 効かんぞ! / まだ / ……くはくはっ……   |
| ダメージ        | うおっ / うっ / ふっ   |
| カンチョウやられ    | あれえ / だだ (※他聞き取れず)  |
| 気絶          | ※聞き取れず  |
| ダウン復帰       | ほれっ / てやっ / この程度!   |
| サイクバースト (黄) | よしっ!  |
| サイクバースト (青) | 出直してきな!   |
| 攻撃          | よっ / ほっ / ほっ / がっしょ (※S・意味不明) / おりゃあ! / ……くはくはっ…… / たわけ / ふんっ / なんぞもろ! (※HS・意味不明) |
| ダストアタック     | うりゃあ / たわけ / なんぞもろ! (※意味不明)   |
| 通常投げ        | 軽い軽い! / そりゃ! / 穴空そ! (バラオそ) / かも   |
| 咆哮返し        | えいっ / はいやー! / よっ / そりゃあ! / せいやあーっ! / はいっ / どっずーん!                                 |
| 頭蓋骨         | よっ  |
| 首踏ぎ         | えいっ / どけ! / 邪魔じゃ!   |
| 鎮静がし        | ありゃりゃりゃりゃりゃりゃー! / これについてこれるか? / 乱突きは負けんぞ!   |
| 先の先         | ほっ  |
| 地雷突っ込み      | あほっ! / おりゃ!   |
| 四股落とし       | 見えた! / そこじゃあ! / 食らえ!  |
| 空中咆哮返し      | せいつ   |
| リフレクスロア     | 覚悟しな! 吹っ飛ばせ! / 飛ばさず、覚悟しな! / 食らいな! リフレクスロア!  |
| ソウルサヴァイヴァー  | ソウルサヴァイヴァー / なめてんじやねえやい!! / 見とれる場合が   |
| 一撃必殺技準備     | 目にも見せてくれる! / ここが正念場じゃ / 歯を食い縛らんが!   |
| 破籠爆砕        | 破籠爆砕!! / むんらんんっ / わっしょい!  |

## 「GUILTY GEAR」



## 「ACP」



クリフ「どうやら、ケリが驚いた様じゃな、ジャスティスよ」  
 ジャスティス「何故だ……その老体の何処に、私を倒すだけの力が、在ると言うのだ?」  
 クリフ「……これは、ケジメじゃよ。息子のしでかした、コトの責任は親がとる。……当然のことじゃろう?」  
 ジャスティス「息子……だと?……テストメント……あのギアは、貴様の息子……だったのか?」  
 クリフ「義理の息子じゃがな。……彼奴は、動物や自然の好きな、それは優しい子じゃった。争い事など、人一倍嫌っていたのに、ワシのあんな思い出の為に……ワシなんぞを奮ぼそうと、特兵に志願しおって……。それきり、あの、優しい息子は……帰っては……来んかった……」  
 ジャスティス「……そうか。奴は、私の命こそ守ってはいたが、私以外の何かの為に……動いていたことには、気付いていた。親への、貴様への想い……愛情……が、こんな形で残っていたのか……。私こそ、奴に踊らされていたのかも……知れん……。私の……力に……制限が……掛かって……いたこと……訳が……やっど……判っ……た……」  
 ジャスティスは、そう言い、崩れ落ちた。  
 クリフ「……消まんかったの……ジャスティスよ……。……これでワシの役目も終わったかの……。いやはや、しかし……少し、張り切りすぎた様じゃ。眠くなって……きた……わい……」

## クリフの魅力

見た目やセリフはただの好々爺だが、いざ動けばギャップのある迫力に驚かされるばかり。咆哮返しなどの特殊技やその動きにも、一味違う魅力が溢れるキャラだ。



若返りに驚かされた人も多いはず!

## 石渡氏が語るクリフ

彼は「GUILTY GEAR」を作っている際に、何も考えずにカッコいいジジイを作りた〜い! と考えて生まれたキャラクターです。当時のジジイ萌えを反映させて、小柄だけど力持ちのお爺ちゃんがいたらカッコよくない? と(笑)。そんな感じで、開発当時に設定は考えられてはいたけど、物語上の役割はあまり考えていません。

祖国のため鋼の肉体を武器に戦う忠義の士



# ポチヨムキン

## POTEMKIN

### PROFILE

身長:245cm 体重:656kg 出身:浮遊大陸ツェップ  
 血液型:O型 大切なもの:竜が踏んでも壊れない筆箱  
 趣味:絵を描くこと 誕生日:10月18日  
 嫌いなもの:4トン以上の筆圧に耐えられない鉛筆  
 CV:安部秀之(『GG』)、近藤隆(『GG X』以降)

### キャラクターの歩み

#### 『GG』以前～『GG』

武装皇国ツェップの奴隷兵士の1人として、重い使役に従事していたが、ある日教官にして上官であるガブリエルから、聖騎士団選考武闘会への出場を命じられる。「武闘会で優勝すれば、無血で領土奪取ができる」という甘言を受け、ポチヨムキンは苦渋の思いでこの選抜試験大会に身を投じることになるが、大会の途中で「これは平和的な自治をツェップにもたらすクーデター計画の一端である」とガブリエルから知らされる。その後彼は大会での活躍と並行して、クーデターをも完遂してみせた。

#### 『X』

かつての軍事国家から平和的な民主国家へと改革が進むツェップにおいて、大統領となったガブリエルの下で、国家治安のために活動する。そしてある日、大統領からA国で賞金首となったGEARを賞金稼ぎから保護せよ、という特異な命令を受ける。「なぜ賞金首のGEARを保護するのか?」という疑問を抱きつつも恩師の命令ということもあり、任務を快諾する。

#### 『XX』以降

ポチヨムキンが確認した時点では、すでに保護対象であったはずのデズイーは快賊団に引き取られていた。ガブリエル大統領はポチヨムキンに対して、そのまま彼女らの動向については黙認するように命令する。その人道的な配慮に彼も倣い、そのままツェップへと帰還するのだった。

### ポチヨムキンを知るためのキーワード

**ツェップ:** 環境破壊や資源搾取を問題視された科学技術の破棄世論が高まった際に、それに反対した一派が、巨大な飛行船を領土として独立した国家。かつては恐るべき軍事侵略国家だったが、クーデターが成功したことで、平和な民主国家へと体制が変化している。しかし一般的にはこのことは知られておらず、いまだに恐怖の対象として見られている。

**ガブリエル:** ポチヨムキンの奴隷兵士時代からの上官で、クーデター成功後は大統領となり、ツェップの民主化に務めている。姿は小柄だがその格闘の実力はポチヨムキン以上で、小説版ではチップを一撃のもとに降参に追い込んだ。

**爆殺首輪:** 奴隷時代に装着されていた逃走防止用の装置だが、『X』以降もその有り余る力を制御するための装置として、似たような首輪とプロテクターが装着されている。石渡氏によれば、より筋力が強化されていく彼に合わせて、将来的にはほぼ全身をこの拘束プロテクターが覆うことになるかと……。



● カラーバリエーション(ACP)

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

Chapter 2 Character

# 必殺技紹介

(「GG」～「ACP」)

ポチヨムキンはいわゆる投げキャラだが、投げ技以外にもパワフルな攻撃を持つ。動作は遅いが、一撃の重さが魅力的なキャラクターだ。

必 登場作品 「GG」～「ACP」



前方にジャンプして両腕でパンチを繰り出す。「XX」以降は、攻撃前にフォースロマキャン可能だ。

必 登場作品 「GG」～「ACP」



バックジャンプからメガファISTをくり出す。

必 登場作品 「XX」～「ACP」



飛び道具をデコピンで消し、衝撃波を放つ技だ。

必 登場作品 「X」～「ACP」



前進して近寄り、拳で相手を掴む必殺技。移動中は、相手の攻撃を1発だけ耐えられる性能を持つ。

必 登場作品 「GG」, 「XX」～「ACP」



前進して相手を掴む移動投げ。「GG」では掴んだ相手を吹き飛ばし、「XX」以降は叩きつける。

必 登場作品 「X」～「ACP」



空中の相手を掴み、薬莢を爆発させる必殺技。

覚 登場作品 「GG」



体をひねり渾身のストレートを放つ覚醒必殺技。攻撃の発生は遅いが、リーチに優れている。

覚 登場作品 「X」～「ACP」



両手を合わせ突撃する。E X版では空中でも使用可能。

覚 登場作品 「X」～「ACP」



目の前に鏡を発生させる。シリーズ通して気絶値が非常に高く、「X」では一発で気絶させられた。

一 登場作品 「GG」



殺界始動技でのけぞった相手に、力を溜めて渾身の一撃をくり出す豪快な技。ヒットすると爆発を誘発させ、一撃で勝利する。

一 登場作品 「X」～「ACP」



首輪を吹き飛ばすと同時に相手を上空に打ち上げ、落下して来た相手目がけて渾身のストレートを決める一撃必殺技。動作開始から長い無敵時間があり性能は優秀だが、一撃必殺準備の時間が長いので狙いにくい。

必 登場作品 「X」～「ACP」



地面に倒れた勢いで地震を発生させる。地震部分はガード不能で、長時間ダウンを奪えるのが特徴だ。

必 登場作品 「GG」



スライドヘッドと同等の性能の「GG」専用技。

必 登場作品 「XX」～「ACP」



ハンマーフォールを停止させる派生技だ。

必 登場作品 「XXS」～「ACP」



攻撃に耐えたあと、専用の派生技で反撃する。

必 登場作品 「GG」



地震で相手をダウンさせ、炎で追撃する。

必 登場作品 「GG」～「ACP」



相手を持ち上げて跳び上がり、豪快に投げ飛ばす。ポチヨムキンの代名詞といえる投げ技で、投げ合いが広いのが特徴。「AC」ではフォースロマキャン可能となった。

フ 登場作品 「ACP」



空中の相手をつかみポチヨムキンバスターを出す。

必 登場作品 「XXS」, 「AC」～「ACP」



渾身の一撃を放つパンチ。「XXS」では必殺技だったが、「AC」でフォースブレイクになった。

覚 登場作品 「X」～「ACP」

上空にいる相手をつかみ、ポチヨムキンバスターを決める覚醒必殺技。「X」では対空技として使えにくかったが、「XXS」以降は移動速度が速くなり、下降中に行動可能になった。EX版はヒートエクスタントの派生専用技。

## ～キャラクター性能～

●スライドヘッドで起き上がれない!

「X」以降で使えるスライドヘッドは、地震部分の射程が無制限でガードできない。ヒットしてもダメージは無いが、「X」だとスライドヘッド→ガイガンターで気絶を狙え、「AC」ではダウン中の相手に連続技を決められるなど、見返りが非常に大きい。地震部分はジャンプなどで空中に逃げられるとヒットしないが、起き上がりに重ねると相手は回避が難しく、スライドヘッドをくり返して近寄れる。地震部分の持続が1フレームと非常に短く、起き上がった瞬間に重ねるのが難しいため、タイミングを合わせる手段がプレイヤーたちによって研究された歴史を持つ。

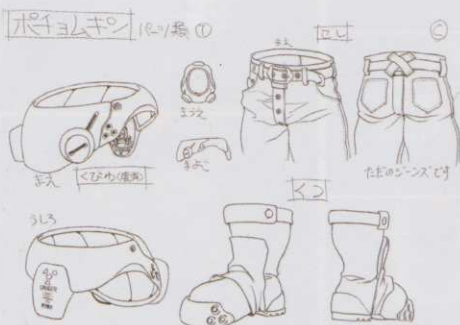
Character 2 Character

# 設定資料集

デザイン決定前には、斧のような武器を得物としていた。巨体だけに、どんな武器も使いこなせそうだ。



アフロ



ボール



カード



## ポチヨムキンの魅力

彼に惹かれ、「投げキャラ」を使い始めたという人もいだろう。そのたくましい体躯と投げ技を決めたそう快感は、プレイヤーの魅了し続けて止まない。



## 石渡氏が語るポチヨムキン

発想の源は「上半身がデカイ」「むやみに逆三角形が激しい」キャラクターが作りたい、という点でした。そのうち「規律」の中で生きる人間の良識、というものを表現できないかな、と考えまして。カイとは違って盲目的ではないんですけど、組織というものを重んじるために取らなくてはならない行動や犠牲の選択、というものを、彼は知っているんです。

<「ACP」ボイスパターン>

| 場面          | セリフ  |
|-------------|--|
| 登場1         | ダメ!! 遅くなったな / うおおお!! 生き延びることを考えろ / 逃げ場は無いと思え……悪いが……              |
| 登場2         | 最善を尽くすことだ / 任務を遂行する / 命をかけてかかって来い!                               |
| 登場 (対スレイヤー) | 大統領から話聞いてる……正直、楽しみではない   |
| 挑発1         | 単任者め! / 見損なつたぞ! / 立ち去れ!  |
| 挑発2         | 誇りは無いのか / 恥さらしめが / 手ごたえの無い……                                     |
| 敬意1         | 手強いな…… / いい腕だ / そうこなくて!  |
| 敬意2         | 真の戦士よ…… / 脱帽せられる…… / 感謝した  |
| 勝利1         | 順調に進んでいる / 問題は無い / 見ての通りだ  |
| 勝利2         | 再戦もいいが、今は止めておけ / 立てば傷が開くぞ / しばらくは動けんぞ                            |
| 敗北          | 任務失敗……! / すまぬ……大統領……! / 不貞のやからに……! / 見事……! / やすやすとはいかん…… / 不覚……! |
| ガード         | む / 効かんぞ! / そんなものか! / かゆい! / いい手応えだ / なかなか……! / 無駄だ!             |
| よるけ         | ハ、バランスが……! / まずい……! / ぬかつた……!                                    |
| ダメージ        | ぬ / むお! / ぐんむ! / んのお! / ぬおお! / ぐほあ!                              |
| カンチョウやられ    | ほわあ! / ぐほあ! / わ、私は違うぞ!   |
| 気絶          | このボディが…… / おふうおお…… / この……程度で……                                   |
| サイクバースト (黄) | オーラ激震!   |

| 場面           | セリフ  |
|--------------|--|
| サイクバースト (青)  | 読いにかつたな!                                       |
| 攻撃           | ふん! / はっ! / どお! / だあ! / おりゃあ! / これはどうだ! / ほああ! |
| ダストアタック      | 防げるものか / ガードが甘い / 耐えてみる                        |
| ハンマフォール      | ハンマフォール!!                                      |
| ヒートナックル      | そこかあ!  |
| ヒートエクステンド    | ヒート……! エクステンド!! / 熱く……燃えたざれ!                   |
| ポチヨムキンバスター   | ポチヨムキンバスター / 48の必殺技!                           |
| ニトロフック       | ニトロフック   |
| スライドヘッド      | スライドヘッド! / 響け! / 逃げ道は無いぞ                       |
| メガフィスト       | メガフィスト!  |
| F.D.B.       | 無駄な足掻きだ…… / 逃れられんぞ! / 射程にとらえた                  |
| ジャッジガントレット   | ジャッジガントレット! / 鋼の拳だ!                            |
| ガイガンター       | さらばだ…… / 祈るがいい                                 |
| ガイガンティックフリット | これが真の拳だ!                                       |
| ヘヴンリーバスター    | ヘヴンリー……バスター!! ポチヨムキン……!! バスターア!!!              |
| 一撃必殺技準備      | ぬーん! / のおあー / 受けてみる!                           |
| マグナムオペラ      | ちゅっ! マグナムオペラ!!                                 |

エンディングギャラリー

無骨なイメージの強いポチヨムキンだが、コミカルで可愛らしいグラフィックも存在するのだ。



[AC]



[GUILTY GEAR]



ポチヨムキン 「か、勝った……。私が……世界を救ったのか……?」

教官 「そうだ、よくやった……と、言いたいところだが、貴様の責務は、まだ終わってはいないハズだ」

ポチヨムキン 「教官……? 来ていたのか……? ファン。見ての通りの有様だ。この期に及んで、まだ任務などと言うつもりか?」

教官 「その通り! 今の貴様の言うことならば、皆、喜んで協力するハズだからな。さあ、本来の任務を遂行するのである!」

ポチヨムキン 「……貴様という奴はア!」

教官 「但し! 攻撃目標を! 我等がツェップ皇国へと変更する!」

ポチヨムキン 「な、何?」

教官 「今大会に、貴様を参加させたのは、我が国の兵士共のミリタリ・レベルを測る為……クータデータを起こすに足るか否かを調べる為! これは我が皇の独断である!」

ポチヨムキン 「……一体、何を……?」

教官 「そもそも、禁じられた科学文明を残さんと、夢と理想に燃え、集った我々ではあるが、軍事国家と成り果てた現体制に批判的なのは、貴様だけではない!」

ポチヨムキン 「ガ、ガブリエル教官……!」

ガブリエル教官 「さあ案ずることはない、縛めを解くがいい! その首輪は、もう爆発などせん!」

ポチヨムキン 「これからは、平和科学国家ツェップを創る為に、その拳を振るうのだ!! 同志……同志ポチヨムキンよ!!」

ガブリエル 「は、はい!!!!!!」

さまざまな時代を漂流するギャングのボス

# アクセル=ロウ

## AXL=ROW



### PROFILE

身長:179cm 体重:78kg 出身:イギリス  
血液型:B型 大切なもの:元の時代にいる彼女「めぐみ」  
趣味:ビリヤード 誕生日:12月25日  
嫌いなもの:説教 CV:難波圭一

### キャラクターの歩み

#### 『GG』以前～『GG』

20世紀のイギリスで生まれ育つ。街を支配するギャングの抗争を見続けたことで、死を極端に嫌う性格となる。そのことから自らがギャングとなり、生来の異常な能力によって、一人の死者も出さずにギャングを統率し、街を平和に導いた。だがある日、突如200年後の未来へと原因不明のタイムスリップを起こす。2年間各地を転々とした果て、とある法術師の占いで第二次聖騎士団選抜試験に何らかの解決策があるかも知れないと聞き、大会会場へと足を運ぶ。



#### 『X』

選抜試験の武道大会では何も得るものがなく、さらに別時代へタイムスリップしてしまう。そしてそのまま3年間、あらゆる時代へのタイムスリップを繰り返す生活を経て、選抜試験大会から1年後の時代へと舞い戻った。タイムスリップ先で集めた情報から、どの時代にも現れる「あの男」が元の時代に帰るための手がかりになると考えるようになる。そして、A国GEARの賞金話に「あの男」の存在を感じ取る。



#### 『XX』以降

ディジーが快賊団に引き取られ、賞金が夢に支払われた後も、変わらずに事件の糸をたぐって、「あの男」に繋がる手がかりを探し続ける。その中でイノと対面した際、別時代で面識があるような様子を見せる。

### アクセルを知るためのキーワード

**タイムスリップ:** その直接の原因についてはまだ不明だが、「自分と同一の存在」がいることがキーとなり、アクセルのタイムスリップ現象は続く。石渡氏によれば、その「同一の存在」とは、現在ファンの間でささやかれている説とはまったく異なる意外な人物であり、この現象が終わるまで彼は不老のままであるとのこと。

**めぐみ:** 20世紀のイギリスにいる、アクセルの彼女。アクセルの行動原理は「めぐみがいる時代に帰る」ことであり、楽天的に振る舞ってはいるが、帰る方法に関わる場面では真面目な顔も見せる。

**鎖鎌:** 20世紀にいたころからの、アクセルの相棒。この武器と生来の超人的な運動神経により、彼は銃弾すらものともしなかったという。さらに炎属性の法力を、理論などを知らなくとも先天的に使うことができるようで、これらの能力がタイムスリップや不老の体質に関係しているのかどうかは、今のところ不明。

● カラーバリエーション (ACP)



Character 2

# 必殺技紹介

(「GG」～「ACP」)

アクセルの必殺技はリーチが長く、移動技や当て身技、無敵技など防御的手段に使えるものが多い。技のポーズのユニークさにも注目だ。

**必 鎖閃撃** 登場作品 「GG」～「ACP」



鎖鎌を前に投げる飛び道具。「GG」では単発技だったが、「XX」以降から多段技に。曲鎖撃、施鎖撃に派生できる。

**必 旋鎖撃** 登場作品 「GG」～「ACP」



鎖閃撃派生の下段技で、ダウンを奪える。

**必 曲鎖撃** 登場作品 「GG」～「ACP」  
※「GG」では鎖閃撃派生



鎖閃撃派生の追撃技。「X」以降では遅らせて出すこともでき、ガードされた場合のフォローになる。

**必 天放石** 登場作品 「GG」



上、中段攻撃を受け止め、反撃を行う当て身技。

**必 羅鎖旋** 登場作品 「X」～「ACP」



光を帯びた鎖鎌を放つ技。ヒット時は相手をつるし上げて爆発させる。発生は遅いものの、ガード不能なのが特徴。

**必 蜂巣箱** 登場作品 「XX」～「ACP」



上、中段攻撃への当て身技。ガード不能の打撃で反撃する。

**必 雷影鎖撃** 登場作品 「GG」～「ACP」



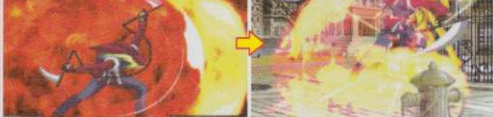
跳び上がって上空から強襲する技。「GG」と「X」以降のHS版は真下に、「X」以降のS版は横に移動する。

**必 白波の焔** 登場作品 「XX」～「ACP」



蜂巣箱から追加入力で出せる技。攻撃力が高く、ヒット後は追撃もできる。

**必 百重鎖焼** 登場作品 「GG」～「ACP」



目の前で鎖鎌に炎を走らせたあと、正面に鎌を伸ばす技。「X」以降のEX版は、鎌を伸ばす代わりにアクセルが上昇する。

**一 煉獄連斬** 登場作品 「GG」



相手に向かって突進したあと、鎖を相手の体に巻きつけて圧殺する。26分の1の確率で、巻きつけた相手に炎の雨を降らせるグラフィックが現れる。殺界始動技のリーチが長く使いやすい。

**必 弁天刈り** 登場作品 「GG」～「ACP」



「GG」では上空に向けて鎌を連続で伸ばす対空技。「X」以降はS版とHS版に分かれ、無敵時間がある割り込み技に。

**必 虚空撃** 登場作品 「XXS」～「ACP」



鎌を弧を描くように振る空中飛び道具。

**必 アクセルボンバー** 登場作品 「GG」～「ACP」



斜めに跳ぶ打撃技で、「XXS」までは上昇。「AC」以降は下降し、上昇版はフォースブレイクになった。

**必 怒突** 登場作品 「GG」～「ACP」



「X」以降はEX専用技。ヒット時に追撃ができる。

**必 天放石上段** 登場作品 「X」～「ACP」



上、中段攻撃を取る当て身技。蜂巣箱と違い、成功時は反撃が確定する。

**必 天放石下段** 登場作品 「X」～「ACP」



下段攻撃への当て身技。「GG」は下段攻撃が少なく、使用頻度は低い。

**一 鎖閃奥義乱髪** 登場作品 「X」～「ACP」



地面の広範囲に鎖鎌を広げ、ヒットすると無数の鎖が相手を上空に打ち上げつつ、爆発させる。派手な演出は必見の価値があるが、実戦で狙うのは厳しい。

**必 鷹爪連斬** 登場作品 「GG」～「ACP」



連続で打撃を決め、怒突で締める乱舞技。ヒット後は追撃が可能。「GG」では最後まで連続ヒットしないが、「X」以降は最後まで決まる。

## ～キャラクター性能～

### ●「GG」屈指の遠距離キャラ

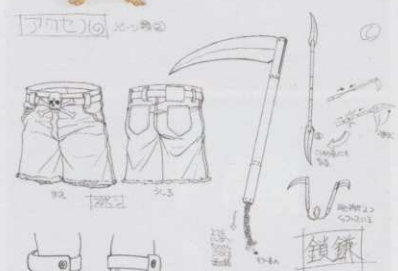
「X」以降はシリーズを重ねるごとに遠距離に届く技が追加されていき、強化。また、遠距離キャラにも関わらず接近戦の技を備えていることが話題となった。画面端でのアクセルボンバーは代名詞的な連続技だ。



◀下降するアクセルボンバーの登場は、ファンに衝撃を与えた。

# 設定資料集

ノリは軽くても、ギャングのボスらしく威風堂々としているアクセル。バンダナは彼のトレードマークだ。



カード



アフロ



ボール

**アクセルの魅力**  
 重厚なキャラクターが多い中で、だれとも隔てなく接している彼は、一服の清涼剤的存在。時間旅行による客観的な視点も、ファンとの一体感が大きい要素だ。

**石渡氏が語るアクセル**  
 人間的な魅力という点はもちろんあるのですが、「楽天的に生きる」ということについて、なぜ楽天的に生きなくてはならないのかというエピソードを見て皆さんに考えてもらいながら、ほかの人物との人間模様を楽しくさせていきたいという、ギミック的な立場にいるキャラです。設定的には特殊なキャラクターですが、そちらもギミック的な意味で捉えています。

安はロングに慣ら、という考えを改めるぜ……  
 楽天的なセリフの数々も、好印象だ。

<「ACP」ボイスパターン>

| 場面          | セリフ  |
|-------------|--|
| 登場 1        | 派手にいきますか! / 手加減してくれよ / 楽しくやろうぜ?  |
| 登場 2        | クールな負け方、考えときな / ここは、俺様のステージだぜ! / ちょっとだけ本気出しちゃうぜえ?                              |
| 登場 (対ソル)    | 旦那! 久しぶりだね……元氣してた? / 見逃してくれないかな……【あの CD】あるんだけど? この写真見てよ、旦那の子供時代!               |
| 登場 (対イノ)    | おかしいな、……あんな顔……よく見るんだよな / 罪深いな、……あんな足……刺さるさ……笑わないでくれよ、……あんな胸……大好きだ!             |
| 登場 (対ブリジット) | こりゃまたかわいい賞金稼ぎちゃんの登場だ / はは、チョットやりずらいな / オモチャは……あ、そういう武器なんだ、ふへん                  |
| 挑発          | ピシッ! と、行こうぜ! / カーッ、寒いぜアンタ / ヘイ、チキン!  |
| 敬意 1        | It's cool / いい線いってるよ / よ、伊達男   |
| 敬意 2        | かんなわねえな / やるじゃんよ / かつこいいなあ、アンタ   |
| 勝利 1        | アンタ、弱いねえ / お・や・す・み / ちょおっと、なめ過ぎたんじゃない?   |
| 勝利 2        | ちよるいもんだね / クールに決めたら? / さっすが俺様  |
| 敗北          | うあああ! / 俺様頑張ったよな…… / カンベンしてよ…… / やられちゃったよ……おい / あ……コレが走馬灯のようなアレか…… / なんで勝てんかなあ |
| ガード         | あぶね! / ほ / ふ / いいねえ / カモン / ヘイ! / 軽いんだよ / 遊んでんのかい? / 駄目だこりゃ!                   |
| よろけ         | 足元だの視界だの…… / 吐きそうだし痛いしなんだかも / 待った待った、ちょっと待った、うおおお!                             |
| ダメージ        | おっ / う / な / く / あ / ごっ / だ / あ / OUCH!! / なんだ / い / で / え                     |
| 前のめりダウン     | にゃー / ああ / ああ / お / わ、地面が無い!   |
| カンチョウやられ    | だめだっけ! / あぶん! / 三枚目だともってこの扱い!?   |
| 気絶          | グルグルグルグル…… / ここはどこ……? / おかしい……逆さまだ   |

| 場面          | セリフ  |
|-------------|--|
| ダウン復帰       | 余裕! / どこ、見てんだよ! / こっちだぜー   |
| サイクバースト (黄) | がんがいっっちゃうよ? / もう止まない! / 俺様頑張っちゃうよ!                                 |
| サイクバースト (青) | 痛いっつもの! / もういいっしょ! / サービスは終了!                                      |
| 攻撃          | はんっ / てえ! / ひゃう! / へい! / えい! / ヤッハァ / けえあ! / ヒャッホー! / くらいな! / あらよ! |
| →+S         | ホウッ! / イェー! / ヒョウ!   |
| ダストアタック     | 高いとこ苦手? / 飛ばすぜー!? / 反応できるかい?                                       |
| 通常投げ        | よっ! / 寝てな! / 重い……アンタ   |
| 弁天刈り        | 弁天様!! / 落ちな! / 隠し技だぜ?  |
| 虚空撃         | 虚空撃! / セイヤ! / まわすぜ!  |
| アクセルボンバー    | アクセルボンバー! / ドッカーン! / キマッター!  |
| 天放石         | ガックリきたろ? / 冷や汗出てるぜ? / 注意一秒怪我一生!                                    |
| 鎌閃撃         | 鎌閃撃 / そらよ! / くらいな!   |
| 羅鐘旋         | 羅鐘旋…… / イェス! / 天国へご招待だ…… / イヤッハー / 気分はどうだい?……夢見心地だろ……              |
| 雷影鎖撃        | いただき! / どこ見てんのさ! / 刈上げ決定! / キマッター!                                 |
| 曲鎖撃         | よいしょ! / 曲げちゃうよ! / 死ぬは無いてば  |
| 怒突          | けえあ!   |
| 白波の縮        | 白波の縮!! / 暖まりな! / 勉強なってる?   |
| 蜂巣箱         | 残念だったなあ! / イイ感じだろ? / お見通しさ   |
| 覚醒必殺技発動     | のってきたぜ / はー!! / 見てやがれ!   |
| 百重鎌挽        | いざ秘密兵器だ / 見てんだよ / 燃えちまえ!   |
| 一撃必殺技準備     | ソリリだぜ! / しっかり防ぎなよ!? / こいつで決めろぜ!                                    |
| 鎌閃典義・亂髪     | 亂髪 / Good Luck!! / Have a nice day!                                |

エンディングギャラリー

タイムトラベラーらしく、どこかでさ迷っているイラストが多い。休息の1コマは珍しい。

「X」



「XX」



「GUILTY GEAR」



ジャスティス  
「グアアアアアアアアアアアア!!」



「きゅ、救世主だ!!」  
「凄い奴だ!!」



しかし、アクセルの心中は、決して明るなものではなかった。



「イヤッホー!! 皆の衆!!」

ジャスティス「グアアアアアアアアアアアア!!」  
 アクセル「……え……え、え? お、俺の勝ち、なの? 無我夢中で、良く判らなかつたけど……俺……世界を救っちゃったんだよね……?」  
 自分でも信じられぬ程の偉業を果たしたにも関わらず、しかし、アクセルの心中は決して明るなものではなかった。  
 アクセル「(……取り敢えず、まだ命があるのは、スゲー、一安心だけどね……。……結局、また、元の時代に戻る手がかりは、掴めず終いか……。彼奴等、今頃、何やってんのかな……。俺が居なくても、仲良くやってんのかな……。)」  
 元の時代の仲間達を思い浮かべ、傷心極まるアクセル。しかし、次の瞬間、  
 「きゅ、救世主だ!!」 「凄い奴だ!!」 「ありがと! ありがと!!」 「世界は救われたんだ!!」  
 湧き上がる、狂喜乱舞の大歓声!!  
 アクセル「こ、これは……!? (……そうか。いつまでも、ウジウジしてたってしょうがないかな……。この時代だって捨てたモンじゃない。それに……俺には、こちらがいる!! 帰る方法なんて、いつだって、いくらでも、探せるってモンよ!! そうと決めたら……よーし!!) イヤッホー!! 皆の衆!!」  
 アクセルが皆に駆け寄ろうとした、その時……、  
 アクセル「あ、あれ? こ、この感触は……!? まさか!? ……あれ!!!」  
 アクセルはまた、何処の時代へと、旅立った。

「AC」



「ACP」



「ISUKA」



愛憎渦巻く男と生きる意味を求める獣の共同体

# ザトー=ONE

(エディ)

ZATO=1 EDDIE

## PROFILE

身長:181cm 体重:68kg  
 出身:アサシン(スペイン)  
 血液型:A型 大切なもの:プライド  
 趣味:花言葉を言い当てる 誕生日:1月28日  
 嫌いなもの:女  
 CV:塩沢兼人(「GG」、「GG X」)子安武人(「GG XX」)

## キャラクターの歩み

### 『GG』以前～『GG』

アサシン組織の卑屈なチンピラとして過ごしていたが、己の無力さを嘆き、禁じ手である「禁呪」の1つ、卑・泥獄聖法第5法「触精影陣」を用いる。それにより視力と引き換えに、影を操る能力と、周囲の気配を察知する力を得た。その後「禁呪」の能力によってアサシン組織の頂点にまで上り詰めるが、ミアの裏切りにより逮捕・投獄されてしまう。だがテストメントの手引きによって脱獄し、ミアに復讐すべく、選抜試験大会に出場する。

### 『X』

選抜試験の激戦の中で、ザトーの影の力はその限界を超え、ついには個別の人格「エディ」によって、肉体を支配されてしまう。やがて独自の思考や人間のような心を持つに至ったエディは、自分が元来兵器として生み出された存在であることを自覚し、芽生える破壊衝動が兵器としてのプログラムであると理解することで、強い孤独感、疎外感を感じる。そしてその空虚な心を埋めるため、同胞を求めるようになったエディは、A国の賞金首の話にGEARの存在を感じ、悪魔の棲む森へ向かう。

### 『XX』以降

賞金首騒動の間に、ザトーの肉体が肉体的・精神的な衰弱から活動を停止してしまう。宿主の危機に、このままでは自らの崩壊も間近と知ったエディは、自らがこの世にあるという「証」を残すため、そして新たな宿主を探すため、戦場をさまい続ける。その結末は、今のところ明確には示されていない。

## ザトー(エディ)を知るためのキーワード

**アサシン組織:**「組織」と呼ばれることもある、影の組織。アサシンと呼ばれる強力な異能者が数多く所属し、数々の犯罪行為や違法な利権を通じて、各国家の首脳陣にすら影響を及ぼす。

**卑・泥獄聖法第5法「触精影陣」:**組織が保有していた「禁呪」の1つであり、組織内でもあまりの危険性から禁じ手とされていたもの。禁呪とは法力の中でも、形としては使いこなせるようにまとまっているものの、危険性が高すぎて封印されたものを指す。禁呪は組織の占有物というわけではなく、世界各地にはまだ見ぬ無数の禁呪が存在する。

**エディ:**ザトーが用いた禁呪が暴走した結果、自我と人間のような心を持つに至った存在。その正体は法力理論で生み出された兵器である。本来は自我などが芽生えるスペックは存在せず、寄生体のエネルギーを吸い尽くすと寿命が訪れる。「XX」では寄生体のザトーが「死んだ」とされているが、これが「死んだ状態」に過ぎない可能性や、エディがその後寿命を迎えていない可能性も示唆されている。



● カラーバリエーション(ACP)

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

Chapter 2 Character

# 必殺技紹介

(「GG」～「ACP」)

ザトー (エディ) は影と自身を同時に動かすという特異なキャラクター性能を備える。操作の難易度は高いが、戦略の自由度も非常に高い。

必 登場作品 「GG」～「ACP」



地面から影で作り出したドリルを出す。けん制の主力となる技で、ヒットするとダウンを奪える。

必 登場作品 「GG」



チャージ後に出現する巨大なインヴァイトヘルだ。

必 登場作品 「GG」



跳ねつつ攻撃した後、相手を地面にたたきつける。

必 登場作品 「GG」～「ACP」



自身の影にもぐりこみ、一定時間姿を消して無敵状態になる。分身攻撃と組み合わせると強力だ。

必 登場作品 「GG」



地面から腕を出現させて攻撃する。ボタンを押すことで、一度の動作で複数回攻撃できる。

必 登場作品 「XX」～「ACP」



地中にワープし、出現と同時に攻撃する。

必 登場作品 「GG」～「ACP」



目の前に影で作り出した壁を出現させる。攻撃手段として使えるほか、相手の飛び道具を跳ね返す効果もある。

必 登場作品 「AC」～「ACP」



分身ゲージを回復する特殊な動作。

必 登場作品 「X」～「ACP」



巨大なドリルで攻撃する。「XXS」までは分身召喚中の攻撃、「AC」は本体の攻撃と仕様が変わる。

必 登場作品 「X」～「ACP」



地面から巨大な影の獣を召喚する。

必 登場作品 「X」～「ACP」



自身を剣の形に変形させ、前方へ特攻を仕掛ける。空中連続技に組み込むのがおもな用途だ。

必 登場作品 「X」～「ACP」



分身を巨大な顔に変形させて攻撃する。

一 登場作品 「GG」



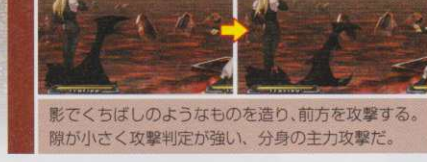
相手を捕まえたあと、ザトーが腕を振り上げると同時に影の手で握りつぶす一撃必殺技。

必 登場作品 「X」～「ACP」



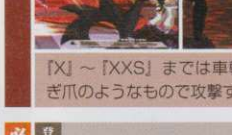
分身を召喚。ここから自在の連係がはじまる。

必 登場作品 「X」～「ACP」



影でくちばしのようなものを造り、前方を攻撃する。隙が小さく攻撃判定が強い、分身の主力攻撃だ。

必 登場作品 「X」～「ACP」



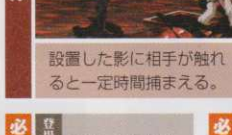
「X」～「XXS」までは車輪に変形して攻撃、「AC」はかぎ爪のようなもので攻撃する。固め目的の連係に使用する。

必 登場作品 「X」～「ACP」



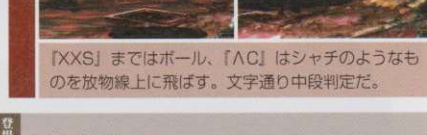
頭上を影で攻撃する技で、対空に使える。

必 登場作品 「AC」～「ACP」



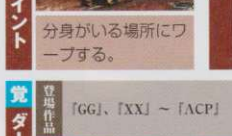
設置した影に相手に触れると一定時間捕まえる。

必 登場作品 「XX」～「ACP」



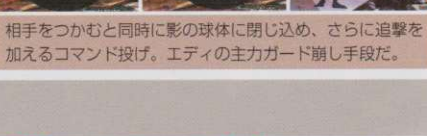
「XXS」まではボール、「AC」はシャチのようなものを放物線上に飛ばす。文字通り中段判定だ。

必 登場作品 「XX」～「ACP」



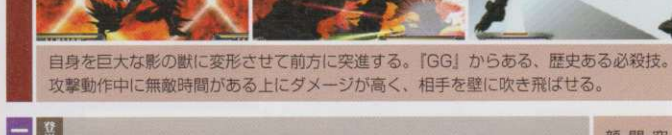
分身がいる場所にワープする。

必 登場作品 「X」～「ACP」



相手をつかむと同時に影の球体に閉じ込め、さらに追撃を加えるコマンド投げ。エディの主力ガード崩し手段だ。

必 登場作品 「GG」、「XX」～「ACP」



自身を巨大な影の獣に変形させて前方に突進する。「GG」からある、歴史ある必殺技。攻撃動作中に無敵時間がある上にダメージが高く、相手を壁に吹き飛ばせる。

一 登場作品 「X」～「ACP」



突き上げた拳がヒットすると相手を捕まえ、女性の顔の中に閉じ込めて握りつぶす一撃必殺技。フィニッシュ時に女性の顔がドクロに変わるといって、ダークな演出が特徴的だ。

## ～キャラクター性能～

### ●新しい操作感覚を備えたキャラ

「X」以降のザトー (エディ) は、本体と同時に分身も動かす必要がある、格闘ゲームにおいて珍しいキャラクター。分身の攻撃はボタンを離すと発生するという性質があり、このテクニックを利用すればさまざま

な連係を組み立てることができる。シリーズを通して、相手からダウンを奪ったあとの起き攻めが強力で、移動攻撃をガードさせたあとに中下段の二択を迫るのがセオリー。また中段と下段攻撃を同時に重ねる、ガード不能な連係も存在した。

# 設定資料集

影を操る特性のためか、暗い雰囲気  
のイラストが多いザトー。彼を乗っ  
取ったエディも、心は深い闇の中だ。



カード



アフロ



ボール

### 石渡氏が語るザトー(エディ)

人間をまとめていく立場としては、僕たちの知らぬ影のコミュニティを統べる考え方もまた、人間らしさの一端なんだ、というダークサイドを表現するキャラクターです。彼自身も卑屈だったのが大人になり、また色々なものが見えてくるんですね。大人になって一度死ぬザトーですが……エディ的な、ザトー的なテーマ性が、続編でも登場するかも知れません。

### ザトー(エディ)の魅力

ザトーは尊大さと卑屈さを併せ持った悪玉の人物として、ほかのキャラにはない魅力を持つ人物だった。エディに乗っ取られて以降は一転し、残酷な衝動が目立つ中で、心が芽生えてしまったことによるダークヒーロー的な悲哀を覗かせている。

<「ACP」ボイスパターン>

| 場面          | セリフ   |
|-------------|---|
| 登場 1        | 「生きる」ことを見せ付けるな / 俺は俺に生きる者…… / 死より深い闇を                               |
| 登場 2        | キサマの力、存分に見せるがいい / ははは……見付たぞ! / 時間が無い……ゆくぞ!                          |
| 登場 (対ミア)    | くく…貴様の身体なら馴染むだろう / 貴様ささいなれば! 買うぞ、その体 / その身体が欲しいのはあいつの意思が残っているからか    |
| 登場 (対ヴェノム)  | ならば貴様の身体を買おうか   |
| 登場 (対スレイヤー) | 人間ではないな、貴様何者だ?  |
| 挑発 1        | アクビが出る / もっとあがいて見せる!! / なんだ震えるのか?                                   |
| 挑発 2        | 美なものだ、ポランティアか? / 見くびられたものだ…… / まるでこっけいだな                            |
| 敬意 1        | さすがだな / 賛辞をくれてやる…… / 喜べ、キサマも候補だ                                     |
| 敬意 2        | 人間にしては…… / 手を抜きすぎたか / 申し分ない強さだ……                                    |
| 勝利 1        | きいーきさき / シャー!   |
| 勝利 2        | この体が滅ぶ前に…… / 勝ったところで、何が得られるというのだ……! / 早く体を見付けなければ                   |
| 勝利 3        | 貴様らは死んでもなお、「生きる」というのに…… / ここからが盛り上がりどころだろ? / 人を滅ぼしても俺が「生きる」ことは無い……  |
| 敗北          | 定めなのか…… / 認めんぞ!! / ここが限界か…… / 消えたくない / 人間ごときにいー / 俺はスロースターターなんだよ!   |
| 敗北 (対ミア)    | これは……光? / 何故だ……温かい / 闇が晴れていく……                                      |
| ガード         | く / ふぬ / ちい / 馬鹿にしているか? / ぬるい / 終わりか? / まるで進化だな / 効かんとっている / 子供だましな |
| よろけ         | しまった!   |
| ダメージ        | あ / おっ / うっ / うおっ / げあ! / ぎゃふぉ! / だばぁあ! / ぬうっう! / ぶるうあっ!            |
| カンチョウやられ    | おいやっ! / 第六感覚醒!! / 第二の人生が始まる!!                                       |
| 気絶          | 媒材もたんか! / まずい…… / く、持ってくれ!  |

| 場面           | セリフ   |
|--------------|---|
| ダウン復帰        | まるで進化だな / 効かんとっている / 子供だましな                                 |
| サイクバースト (黄)  | からかってやるか  |
| サイクバースト (青)  | 図に乗るなよ!   |
| 攻撃           | しゃっ! / しゅっ! / ふっ / いけええ! / どうよ? / くらえ! / 悪いな / くだばれ!! / 買け! |
| しゃがみ HS      | シャーク! / サメ!   |
| ダストアタック      | はっはー / 避けてみろ? / 飛べ……!                                       |
| 通常投げ         | シエ!   |
| ドラクカーシェイド    | ドラクカーシェイド! / いただこうか / ごちそうさま                                |
| インヴァイトヘル     | インヴァイトヘル / そこか? / ドリル!                                      |
| ブレイク・ザ・ロウ    | どこを見ている? / ここだ / はっはっはっはっ!                                  |
| シャドウキャリー     | ぬかったな? / 馬鹿め! / 下だ!   |
| 移動攻撃         | 回るっ!  |
| 対空攻撃         | 伸びるっ!   |
| 転移 / 転移フェイント | そこではない  |
| ドリルスベシャル     | ドリルスベシャル!! / 超、ドリル! / 本気ドリル!!                               |
| ダムドファンク      | くっくっ! / もっと怯えてくれ…… / 闇を味わえ……                                |
| 覚醒必殺技発動      | ディナー・タイムだ…… / くらい尽くしてくれ! / 御覧にいれよう                          |
| アモルファス       | アモルファス! / 食らい付け! / 伸びる!                                     |
| イグゼキューター X   | イグゼキューター!! ……どこを見ている? / 剣よ! ……ここだ / おおおお!! ……はっはっはっはっは!     |
| メガリスヘッド      | メガリスヘッド! / 出るっ! / そこだ!                                      |
| ダークセンチネル     | ダークセンチネル! / スタスタにしてくれ! / かわせまい                              |
| 一撃必殺技準備      | おおおおお!! / 受け取るがいい! / 邪魔立てをするな!                              |
| ブラック・イン・マインド | ブラック・イン・マインド! / 漂黒の賛美歌だ…… / 散れ!                             |

エンディングギャラリー

設定画にも増してダークなイメージが強いグラフィック群。闇こそが、彼らの安息の地なのか。



[AC]



[GUILTY GEAR]



[ISUKA]

ザト「ふははははは!! ど、どうだ! 勝ったぞ! 私が世界一なのだ! ははは!! 無敵! 私は無敵だ!! ははははははは!! ……は?」  
 ザトは勝利に酔っていた。陶酔した意識の中、しかし、自らの影が、衝突ともとれる歓声を上げていることに気が付いた。  
 ザト「は、馬鹿な! これはどういことだ? か、影が登ってくる? こんな指示はしていないぞ! 戻れ! 戻れ!!」  
 影「……もう遅い。オマエは、俺を使うに過ぎたのだ……。まあ、ここまで俺を成長させてくれたことには、礼を言っておくがな」  
 ザト「か、影が……囁く……?」  
 影「……馬鹿な奴だ。物質的な影が存在すると、本気で思っていたのか? 増長を極めた軍事技術によって産み出されたのは、何も、奴等、ギアばかりではない。不定の形態と独立した意志を持つ、オレ達の様な生命体の創造にも、成功していたさ」  
 ザト「何だぞ! 私は、禁呪を用い、光と引き替えに、この力を得たのではないのか? それが……貴様の様な、バケモノと言うのか?」  
 影「……失敗だな。俺達は、人間などより遥かに洗練された生物だ。そう……確かに俺達は、忌まわしき……禁呪……などと、呼ばれたがな!!」  
 ザト「……は? ……ははは……そうか……私は……騙され……ははは……これは、お笑いだ……ははは……は……は……嫌だ! 死にたくない!! だ……誰か!! 助けてくれ!!」  
 影「ケケケケ……安心して。殺しはしない。俺達は、素体を源泉としない代わり、精神の弱い人間の身体が、寄り添って必要だからな。ただ、これからは、俺が、オマエの身体を自由にさせてだけのことさ!!」  
 ザト「くわぁぁぁぁ!!」  
 影「ケケケケケケケケ!!」

大統領を目指したゆまぬ努力を続ける風来坊

# チップ=ザナフ

## CHIPP ZANOFF

### PROFILE

身長:183cm 体重:67kg 出身:日本だと主張(アメリカ)  
 血液型:B型 大切なもの:睡眠薬  
 趣味:夢をみること 誕生日:2月9日  
 嫌いなもの:悪夢・マフィア・ギャング・やくざ  
 CV:森藤卓弥([GG])、三浦岳([GG X]、[GG XX])

### キャラクターの歩み

#### 『GG』以前～『GG』

A国のストリート・キッズとして生まれ、少年時代にマフィアの薬の売人になるものの、自らも薬に手を出して破滅。組織の薬に手を出して始末されかけるが、組織の殺し屋であったはずの男・殺(つよし)に助けられ、忍術の修行を通じて更正を果たす。だがある日、組織のアサシンたちの襲撃を受けた際に、殺は死亡。チップは仇討ちを誓うも、組織に個人が挑むことの難しさを知り、より大きな組織を動かせる「大統領」になることを決意する。そして優勝すれば国さえ手に入ると言われる、第二次聖騎士団選抜試験に出場する。

#### 『X』

大会で決勝戦にすら残れなかったことで実力不足を感じ、修行に明け暮れる日々を送る。またGEARであるジャスティスですら救いを求めていることを知り、本当の意味での「救いの手」について、試行錯誤するようになる。そんなある日、人に害を成さないという賞金首のGEARの話聞き、A国へと駆けつける。

#### 『XX』以降

ディズイーが保護されると再び世界を転々としながら、修行の旅に明け暮れる。とはいえ、本来の目標である「大統領になる」という目標を忘れてはいるわけではなく、夢の実現に向けて何か活動を起こしている可能性もある。

### チップを知るためのキーワード

**殺:** 廃人同然だったチップに差し向けられた、組織に所属するジャパニーズの殺し屋で、日本の忍術を使いこなす。しかし彼はなぜか組織を抜けてチップを助け、戦士として育て上げた。小説版では殺が国際警察機構所属のスパイであったことが判明しており、なぜそんな人物が危険を顧みずチップを救ったのか、その心情は誰も知り得ない。

**忍術:** チップが用いる技は師匠譲りの忍術で、主に「気」属性の法力を用いている。数学的素養が必要な体系化された法力とは違い、修行によって直感的に使えるこの日本の秘術に関しては、研究対象として興味を持つ組織もあるようだ。

**エリカ:** 小説版に登場した、短期間の任期ながらA国に革命的政変を巻き起こした美少女大統領。石渡氏いわく、師匠との死別、エリカとの出会いなどから固められた「大統領になる」というチップの決意は本物であり、「2」の時代になっても諦めることなく努力しているであろうとのこと。



● カラーバリエーション(ACP)

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

Chapter 2 Character

# 必殺技紹介

(「GG」～「ACP」)

忍者であるチップは、すばい打撃を始め、ワープしたり自身の姿を消すといった必殺技が多い。スピーディーな戦いが得意なキャラクターだ。

登場作品 「GG」～「ACP」



高速突進する技。「XX」では追加技が導入され、「AC」は空中版がフォースロマキャン可能になった。

登場作品 「XX」～「ACP」



地上版のαブレードから肘打ちに連係する技。

登場作品 「X」～「ACP」



姿を消して近寄り、相手の背中から首を斬る移動投げた。

登場作品 「ACP」



斜め上に高速で突進する技。幻断斬の移動中に派生できる。

登場作品 「GG」～「ACP」



ボタンで指定した場所に転移するワープ技だ。

登場作品 「X」～「ACP」



拳を突き出して前進する。スキが少なく、ガードされても攻めを継続可能。接近戦での要となる技だ。

登場作品 「GG」～「ACP」



自身の姿を半透明にする。忍者ならではの必殺技。

登場作品 「XX」～「ACP」



空中から無数のクナイを投げつける。EXキーマの覚醒必殺技だ。

登場作品 「X」～「ACP」



突進技で画面を往復し、最後に上空から一刀両断する覚醒必殺技。連続技に組み込みにくいのが難点だが、非常に高火力。なお、移動中にフォースロマキャン可能なポイントが2箇所ある。

登場作品 「X」～「ACP」



チップが跳び上がり、五つの火の玉が発生。相手が火の玉に触れると、五芒星が出現して相手を捕らえる。さらにチップの掛け声と共に爆発させる一撃必殺技。見た目は派手だが一撃必殺準備の動作時間、デイエルタ・エンドの攻撃発生が共に遅く、決める機会は少ない。

登場作品 「GG」



相手の裏に回り込み一撃で切り裂く一撃必殺技。般若の面が縦が真っ二つになるのが特徴的。決まれば勝利できるので、積極的に狙おう。

登場作品 「GG」～「ACP」



跳び上がりながらアッパーをくり出す。シリーズ通して出始めが無敵なので、割り込みや切り返しに使える。

登場作品 「GG」



βブレードの強化版。3連続でくり出す。

登場作品 「GG」



相手につかまり背骨を折る投げ技だ。

登場作品 「GG」～「ACP」



自身の分身を飛ばす。「X」までは距離制限のある飛び道具だったが、「XX」以降は相手を捕縛するようになった。

登場作品 「X」～「ACP」



列掌から派生可能足払い。「XX」以降はカウンターヒットでよろけを誘発。

登場作品 「X」～「ACP」



小さく跳び上がりかかと落としを繰り返す。中段技で相手を浮かせられる。

覚 万鬼滅殺 (Man'ei Gessatsu) skill image



高速で相手に近寄ったあと、無数の打撃を叩きこみβブレードで締める。シリーズ通して使える覚醒必殺技で、反撃や連続技に使いやすい。EX版では投げ技になっている。

## ～キャラクター性能～

### ●チップのみ使える空中挑発

「XX」以降のチップは、空中でも挑発が使える。空中挑発は手裏剣を投げる技で、ダメージは少ししかない。しかし相手の起き上がりに重ねたり、遠距離からのけん制になど役立つ場面が多かった。「#R」までの空中挑発は軌道がランダムだったが、「XXS」以降は失敗版と成功版の2種類になり、コマンド入力で出せるように変化。この2種類は交互に出すことができ、失敗版は弾速が遅い上、射出後は着地まで行動できない。対して成功版は弾速が速く、射出後にすぐ行動できるため、使いやすい飛び道具として重宝した。

# 設定資料集

陽密行動を主とする忍者ながら、キラキラした殺気を隠そうともしないのは、育ちのゆえだろうか。



カード



ボール

Chapter 2 Character

## チップの魅力

間違った日本の概念を振り回すギャグキャラにも見えるが、その強い信念と実直な性格は心地いいほど。彼の真っ直ぐさに、好感を抱く人も多いはずだ。



言動だけでなく、単なる日本バカ?

## 石渡氏が語るチップ

シンプルに「夢に向かって真っ直ぐ向かう」キャラクターですね。そのためやらなくちゃならないことって何だろう、と考えた時に、彼は愚直ですけどその途中のしがらみで、夢を諦めたりすることは決してない強い人間なんです。それが皆さんに、魅力的に映れればいいと考えています。数々の人との出会いを通して、大統領になる夢はますます強くなっています。

<「ACP」ボイスパターン>

| 場面          | セリフ  |
|-------------|--|
| 登場 1        | んだ、その余裕面ぁ？ / さっさと始めようぜ / くだらねえ                                       |
| 登場 2        | 引導を渡してやるぜ！ / 師匠……見ててくれよ！ / おまえ……死相が出てるぜ！？                            |
| 挑発 1        | HEY, COME ON! / YOU SISSY! / まさか、まったく見えてねえのか？                        |
| 挑発 2        | やる気アンのかよっ？ / っんだ、このチキンが / つまんねえ野郎だな                                  |
| 空中挑発        | 手裏剣！ / とお！ / とっておきだ！   |
| 敬意 1        | WHAT'S THE HELL!? / JESUS! / どひなっちまったんだオレは                           |
| 敬意 2        | どうもあったまってるねえな…… / まだ本調子じゃねえか…… / いまいち決まらねえ……!                        |
| 勝利 1        | 運すげえだよ！ / すべて熟知 / 厨つぶしにもなんねえ   |
| 勝利 2        | チッ……テメも修行しやがれ！ / ったく、話になんねえ…… / H A! Beat It!                        |
| 勝利 3        | カミカゼ   |
| 敗北          | 師匠…… / 運がいい野郎だ……! / バケモンがぁ! / 負けたわけじゃねえぞ!! / 俺の術が…… / こんなイロイロに……     |
| ガード         | けっ / はん! / く / いらいらするぜ! / モタモタすんな! / ざけんな! / アメエ! / トロイんだよ! / 何だそりゃ! |
| よろけ         | まぐれ当たりだ! / ラッキパンチにい! / ちよ、調子に乗んなよ!                                   |
| ダメージ        | ちっ / く / う / くあっ / NO! / OUCH! / SHIT! / てんめえ! / くそがぁ                |
| カンチョウやられ    | けっさばへえ!! / メディカルバイオレンス!? / カルチャーショック!!                               |
| 気絶          | な、何が起きたんだ……? / ま、まだ幻覚が見える? / ううう……                                   |
| ダウン復帰       | やべえ! / まい! / 効かよ!  |
| サイクバースト (黄) | ペースを上げるぜ!  |
| サイクバースト (青) | なめるんじゃねえ!!   |
| 攻撃          | ふっ / はっ / ちゃっ / せいっ / てりゃあ! / じれってえ! / せいやあっ! / 遅エ!                  |

| 場面        | セリフ                                   |
|-----------|---------------------------------------|
| ジャンプ D    | ショーン!                                 |
| 通常投げ      | 寝ちまいな! / 逝きな! / スローな野郎だ               |
| 空中投げ      | ハラキリ                                  |
| 幻断斬・隔     | サクラ! / マキモノ! / 掛かったな!                 |
| αブレード     | αブレード                                 |
| αプラス      | まだ行くぜ! / もう一つ! / おまけだ!                |
| βブレード     | βブレード / おるあぁ!                         |
| γブレード     | γブレード / 黙りな!                          |
| 削岩脚       | 削岩脚! / くらいなっ! / てりゃああ!                |
| 殺式転移      | TOO L A T E / SURPRISE? / 外れだ         |
| 殺式迷彩      | FIND ME! / はぁあぁあ! / 目は意味を無くす……        |
| 幻断斬       | 幻断斬! / どんな気分だ……? / 悪夢だろ?              |
| 割掌        | 割掌! / スシ                              |
| 落砕        | 落砕 / スキヤキ                             |
| 穿踵        | 穿踵 / バンザイ                             |
| 覚醒必殺技発動   | 付いてこれるか? / 死んだぜ? / てめえ / あの世に逝っちゃえ……! |
| 新星狼牙      | 新星狼牙……                                |
| 万鬼滅砕      | 色即是空! / 盛者必衰!! / フジヤマゲイシャ!            |
| 破翼落鳳      | 破翼落鳳!                                 |
| 一撃必殺技準備   | 気を全開にしてやる! / うおおおおおっ! / 散れっ!          |
| ディエルタ・エンド | ディエルタ・エンド! / ショック! / 忍者最強!!           |

エンディングギャラリー

勤勉なチップらしく、修行に励むグラフィックが多い。「ACP」では、部下を従える展開も。

[X]



[AC]



[ISUKA]



[XX]



[ACP]



[ACP]

[GUILTY GEAR]



ジャスティス「……何故……私は死なねばならぬの……? 私はただ……生き延びるために……闘っているだけに過ぎぬ……。人間よ……何故、……私を殺す……?」  
 チップ「理由なんぞ無エ! 目の前に、気に入らねえ奴が居れば、斬る。……それだけの話だ」  
 ジャスティス「……ただ、それだけの意志に……私は敗れたのか……? 各々が持つ、生きるための信念……それが正義であると……私は考える。他にどう思われようとも……な……。そして、貴様にとっては、それが……自らの正義……なのか……?」  
 チップ「正義……? そんなもんは関係無エ! 師匠の仇討ちの為に出場したはずが、バケモン共に誦らされてた……それが、胸が痛いんだよ!」  
 ジャスティス「……フッ……故人への……想い……。か。兵器である……私には……縁のない……感……情……だ……な……」  
 そう言うと、ジャスティスは息を引き取った。チップは、横たわる、その哀しげな亡骸と、周りが見えず、ガムシャラに突れ、それをマフィアに利用されていた頃の自分とを、重ねて見ていた。そして、この狂戦士もまた、一時の欲望に誦らされていた自分と、大して変わらなかった、ということを感じたのだ。  
 鏡「(復讐心に囚われるものは、大儀を見失うぞよ)」  
 チップ「……こんな、チャチな裏方も見破れなかったとは……師匠!! オレは結局、バケモノ一匹の魂も救ってやれやなかった……。……チッ! オレも、まだまだ修行が足りねえ!!」

悲劇の末、狂気の闇に堕ちた天才外科医

# Dr.ボルドヘッド

## DR. BALDHEAD

### PROFILE

身長:282cm 体重:55kg 出身:中国  
血液型:O型 大切なもの:メス  
趣味:手術 誕生日:8月21日  
嫌いなもの:ガン細胞  
CV:塩沢兼人(『GG』)、近藤隆(『GG X』ドラマCD)

### キャラクターの歩み

#### 『GG』以前～『GG』

善良な心を持ち、世界最高の名医として人々の尊敬を集めていたが、ある日軽い病状だった少女の手術で医療ミスを犯し、彼女は死亡してしまう。このことに強い衝撃を受け、精神に異常をきたしたボルドヘッドは、高名な医師から一転して、恐怖の連続殺人犯へと変貌する。残忍な犯罪を繰り返すうち、逮捕・投獄されることになるが、獄中に現れたテストメントの手により、聖騎士団選抜試験の会場へと解放される。だが大会の途中、以前の記憶と正常な思考を取り戻したことで苦悩した彼は、何かに導かれるように大会の場を去る。その後の彼の消息を知る者は、誰もいない。

#### ボルドヘッドを知るためのキーワード

**医療技術:**ボルドヘッドが使う技の数々には、首を伸ばすなどの肉体的修練の賜物らしきもののほか、何も無い空間から診療台を呼び出すなどの破天荒なものも存在する。これらは解明されている法力体系の中では最高峰に位置する、物質転移や空間歪曲に属する能力。ボルドヘッドの場合、見た目はデタラメながらもその天才的な頭脳によってこれらの理論を理解し、完全に制御しているものと見て間違いない。

**少女:**医療ミスで死亡させてしまったという、ボルドヘッドにとっては人格を変貌させるきっかけとなった存在。激戦の中、狂気で塗り潰されていくうち、ボルドヘッドは少女に関する記憶を取り戻している。罪悪感に悩む彼は、少女の声を聞いてどこかへ導かれるように去っていったのだが、この声は少女自身のものだったのか、それともただの幻聴に過ぎなかったのかは不明である。

**メス:**殺人鬼時代から使い続ける、全長2m超の巨大メス。初期設定では、「丸刈太(まるかりーた)」という名前だった。

#### ●カラーバリエーション



Chapter 2 Character

# 必殺技紹介

(「GG」～「ACP」)

リーチが長く、トリッキーな技を揃えたボルドヘッドは、人間の常識を超えた動きをする技ばかり。中でも覚醒技、一撃必殺技は必見だ。

**必 メッタ斬り**  
登場作品 [GG]  
GG

メスを前方に振りまわす打撃技。方向キ一前で前進しつつ攻撃できる。

**必 メッタ斬りチャージアタック**  
登場作品 [GG]  
GG

メッタ斬りの強化版。攻撃力が上がり大ダメージを与えられる。

**一 昇天落獄**  
登場作品 [GG]  
GG

相手を空中に放り投げ、落下地点に置いたメスで突き刺したあと、墓石で相手を押しつぶすとんでもない技。殺界発生技のリーチも長く、狙っていける機会も多い。

登場作品 [GG]  
GG

↑今はレア技のマッドオペレーションだが、「ADVANCE」のGGファウストも使用可能。

**必 レレレの突き**  
登場作品 [GG]  
GG

メスを前に突き出すリーチの長い主力けん制技。ヒット時は追加入力で呼び戻しに派生できる。

**必 呼び戻し**  
登場作品 [GG]  
GG

レレレの突きの派生技。技後は浮かし追撃可能。

**必 槍点差心乱舞**  
登場作品 [GG]  
GG

メスを支点に体当たりする突進技。技後はメスに乗った状態になる。

**必 こーいんぐまいうえい**  
登場作品 [GG]  
GG

体を回転させて体当たりをする技。地上版と空中版で性能が変化する。

**必 前方移動**  
登場作品 [GG]  
GG

メス乗り状態の追加技。前進しつつ体当たりする。

**必 後方移動**  
登場作品 [GG]  
GG

メス乗り状態の追加技。後退して後ろに攻撃する。

**必 くびひんぱん**  
登場作品 [GG]  
GG

メス乗り状態の技。首を上もしくは横に伸ばす。

**覚 マッドオペレーション**  
登場作品 [GG]  
GG

相手を診察台の上に乗せたあと、高速で手術をするコマンド投げ。ヒット時は追撃を狙っていける。通常技チャージキャンセルダッシュから狙える凶悪な技だ。

登場作品 [GG]  
GG

## ～キャラクター性能～

### ● 見た目はへんでも実力は確か

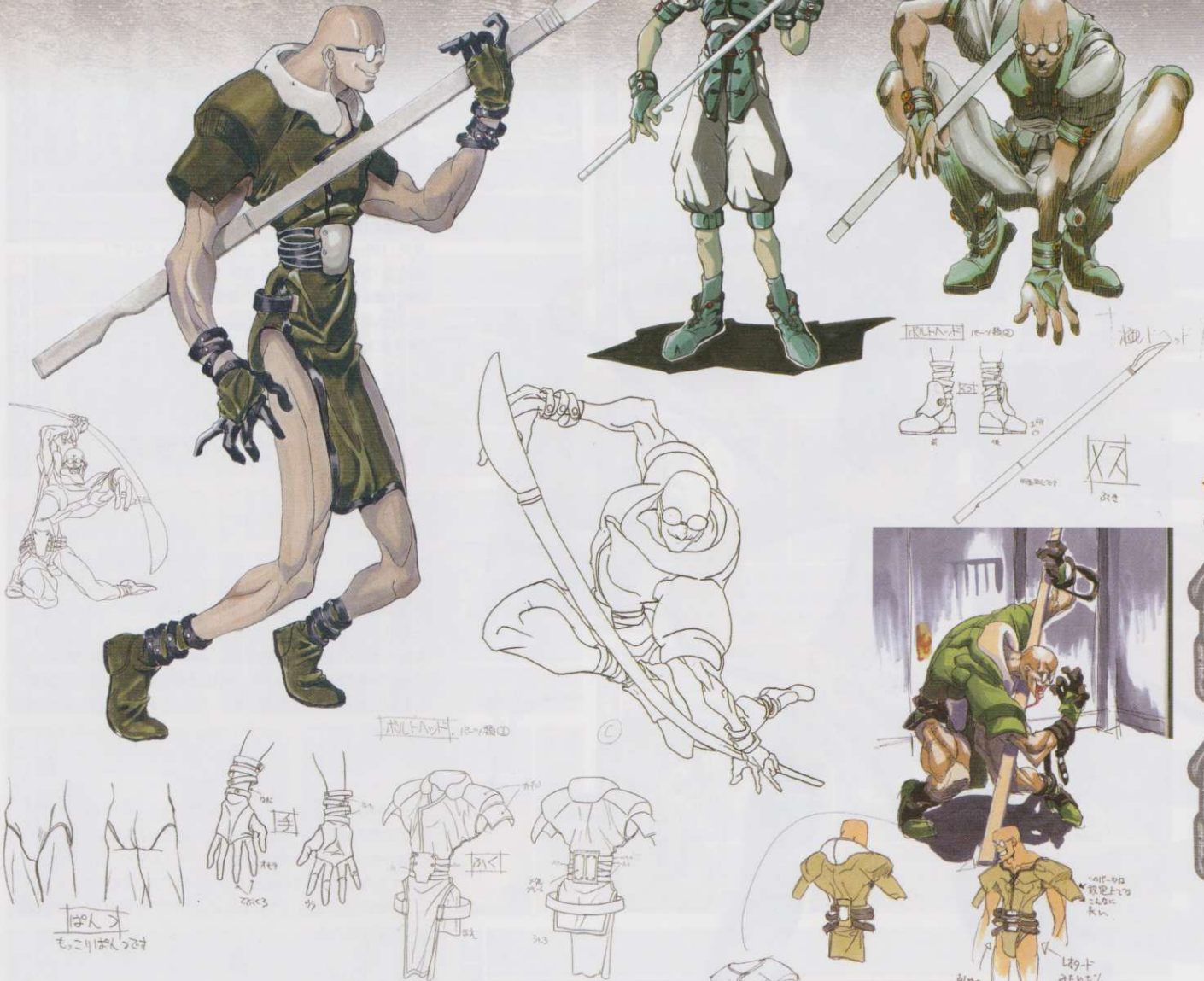
メスを使ったリーチの長い技を揃えている、けん勢力の高いキャラ。それに加え、空中での移動がトリッキーかつ、奇襲効果の高い技も持ち合わせる。中間距離から遠距離立ちSやしゃがみHSを出し、チャージキャンセルダッシュで固めやマッドオペレーションを狙うのが強力。また、空中こーいんぐまいうえいの連発も捕らえられにくく厄介だった。



↑今はレア技のマッドオペレーションだが、「ADVANCE」のGGファウストも使用可能。

# 設定資料集

長大なメスを槍のように扱う。身軽な服装なのは、メスを振り回す際の負担を減らすためなのだろうか？



# エンディングギャラリー

自分を狂気に追いやった原因を思い出し、姿を消すボルドヘッド。その後の行方は……？

## [GUILTY GEAR]



皆さん、診察終了ですね



そう言うと、ジャスティスは息を引き取った。



<……先生……  
……私、元気になるのかな？  
……そうしたら、私……>



メス……注射針……  
冷たくなっていく……身体……  
……イ……イヒヒヒヒ！！



うおおおおおおおお！！！！

ボルドヘッド「ふう……厄介な患者さんでしたが、今度こそ、皆さん、診察終了ですね」  
ボルドヘッドの眼鏡に、崩れ落ちるジャスティスの姿が映り込んだ。その時、  
「きゅ、救世主だ!!」「凄く奴だ!!」「ありがとうありがとう!!」「世界は救われたんだ!!」  
沸き上がる、狂喜乱舞の大歓声!!  
ボルドヘッド「何とまだ、こんなに患者が残っていたのですか?……仕方ありませんね。病  
に悩む全ての人を、幸せにすることこそ、医師たる者の至福!! みいへんな、手術して、あげ  
ましよう!! イーヒヒヒヒヒヒ!!」  
しかし、世界を救った英雄とはかりに、心から彼を慕う民衆の歓声は、在り日の天才医師、  
DR.ボルドヘッドの記憶を、徐々に呼び覚ましていった。  
ボルドヘッド「こ……この声は……私を……呼ぶ声……?」  
<……>  
<……んせい?>  
<……ねえ、先生?>  
<……先生……私、元気になるのかな?……そうしたら、私……>  
ボルドヘッド「私……?……私は何をした……?……あの娘に……何を……私は……殺した!!  
……メス……注射針……冷たくなっていく……身体……イ……イヒヒヒヒ!!」  
<先生!!!>  
<……先生、もういいの……。自分を……責めないで……。みんなは、待ってる。先  
生のこと、待ってるんだよ……>  
ボルドヘッド「う……? うおおおおおおお!!!」  
ボルドヘッドは、苦悩の表情を浮かべ、闇夜へと姿を消していった。その後、……狂気の  
殺人鬼ボルドヘッドが現れることは、二度と無かった。ただ、神業の如き腕を持つ、流浪  
の闇医者が増え、絶えることなく続くと云う。

忘まわしき愛の鎖に縛られた女アサシン

# ミリア=レイジ

## MILLIA RAGE

### PROFILE

身長:169cm 体重:48kg 出身:アサシン (ロシア)  
 血液型:B型 大切なもの:貞操  
 趣味:猫を追いかけ回すこと 誕生日:孤児のため不明  
 嫌いなもの:ザトー、抜け毛  
 CV:住友優子

### キャラクターの歩み

#### 『GG』以前～『GG』

聖戦の最中に両親を失い、アサシン組織に引き取られる。ザトーに目をかけられた彼女は、禁呪である卑・泥獄墜法第6法「アングラ」で髪を操る能力を与えられ、これを用いた暗殺術を叩き込まれた。しかし、ザトーを始めとする数多くの人員が参加した初仕事で、単独行動を行った際に逃亡。このことが原因で、ザトーは逮捕される。そのまま追っ手のアサシンを倒しながら逃亡生活を続けるうち、ザトーが選抜試験に出場してミリアに復讐しようとしていることを知り、ザトーを抹殺すべく選抜試験参加を決意。



#### 『X』

エディの暴走によりザトーは再起不能となり、ミリアの目標は間接的に果たされる。だが、かつての恩師でもあるザトーを破滅に追いやったことへの罪悪感と、ザトー（エディ）がいつまた敵として立ちはだかるとも知れないという不安に苛まれる日々が続く。やがてそんな苦悩を終わらせるため、ザトーにとどめを刺すべく旅を始める。



#### 『XX』以降

ディズイーを巡る騒動の中で、エディの支配により、ザトー本人はもはや肉体的・精神的に死亡状態にあることを知る。このことが今後のミリアの人生に何をもたらすのか、どのような暮らしをしていくのかは、まだ明らかにはされていない。

### ミリアを知るためのキーワード

**卑・泥獄墜法第6法「アングラ」:**組織が保有していた禁呪の一つで、髪を針や刃、時には翼のように操る能力を与える。この能力の影響で髪が長いだけで、本来のミリアの髪型はショートヘアである。エディよりも安定した能力であり、ミリアの自我を崩壊させるような可能性は非常に低いとのこと。

**ザトー:**ミリアに目をかけ、育てた存在であるザトー=ONEと彼女は、恩師というだけでなく恋仲でもあった。だが、そんな相手を裏切る結果になると知っていても、ミリアは組織との決別を選ぶ。石渡氏いわく、「彼女は自分の人生について考え、嫌なことを嫌なままにしておきたくはなく、その結果が裏切りへとつながった」とのこと。

**アサシン組織:**シリーズを通して、ミリアを始末すべく刺客を差し向ける最大の敵。ゲーム内での対戦時も、組織関係者が相手の場合、独自のステージBGMが流れることが多かった。

Character

● カラーバリエーション (ACP)

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

# 必殺技紹介

(「GG」～「ACP」)

ミリアは禁呪によって、髪を自在に変形、変化させて戦うキャラクター。また機動力が高く、そのすばやかさは全キャラでもトップクラスだ。

**必** 登場作品 「GG」～「ACP」  
※「GG」ではカンデムトップ



身をひるがえして、ミリアの周囲に緑色の光の輪を出現させる。基本的にS版は攻撃発生が早く連続技に。HS版は発生は遅いものの硬直が短く、起き攻めに使いやすい。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」



頭上から光弾を出現させて前方に飛ばす。4回までレバー+HSで弾の移動方向を指定できる。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



空中から前方下方向にナイフを投げる飛び道具。

**必** 登場作品 「AC」



ジャンプ中に髪を毛を回転させて攻撃する。

**必** 登場作品 「GG」～「ACP」



前方に転がる移動タイプの必殺技。

**必** 登場作品 「GG」～「ACP」



空中から前方の下方向へと落下する技。

**覚** 登場作品 「XX」～「ACP」



回転しながら垂直に上昇する無敵覚醒必殺技。

**覚** 登場作品 「XX」～「ACP」



前方下方向へ勢いよく突進する。連続技に便利だ。

**覚** 登場作品 「X」～「ACP」



回転しながら垂直に上昇攻撃をくり出してから、前方下方向へ突進する覚醒必殺技。ミリアの必殺技の中では数少ない無敵技だ。

**覚** 登場作品 「X」～「ACP」



前方に緑色の光の輪を3つ飛ばす覚醒必殺技。攻撃発生が早い上にダウン復帰不能時間が長く、連続技に使いやすい。

**覚** 登場作品 「GG」～「ACP」



「X」以降は髪を地面に突き刺したあと、相手の足元から鎖のようなもので拘束。最後は八方から串刺しにする一撃必殺技。「GG」では性質が異なり、5本のリビングランサーを同時に発射する覚醒必殺技になっている。

**一** 登場作品 「GG」



相手にまたがり、心臓を髪で一刺しする一撃必殺技。ミリアのすばやかさを生かして殺界始動技をヒットさせ、相手を一撃でK.O.しよう。

**必** 登場作品 「GG」



髪を分離して飛び道具として扱う必殺技。

**必** 登場作品 「GG」



チャージで強化されたリビングランサー。

**必** 登場作品 「XXS」～「ACP」



ナイフを投げる。使用後は回収の必要がある。

**必** 登場作品 「GG」～「ACP」



髪の毛を前方に鋭く突く動作を連発する。連続技に組み込みやすく、「AC」以降はロンギヌスに派生できる。

**必** 登場作品 「GG」



リビングランサーの方向を変える。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」



**必** 登場作品 「AC」



空中で髪を月の形に変化させ、回転しながら下方向へと落下する。低空で出せる上にしゃがみガード不能なので、ガード崩し手段として猛威をふるった。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」



槍と化した髪に乗り、前方へ突進。奇襲や連続技に重宝する必殺技だ。

**必** 登場作品 「AC」～「ACP」



ラストシェイカーからの派生技で、前方を髪で構った槍で攻撃する。

**必** 登場作品 「XP」～「ACP」



タンデムトップを強化したフォースブレイク。硬直が短いため起き攻めに利用する。EXキャラは通常必殺技で、使用方法はタンデムトップと同様。

## ～キャラクター性能～

### ● 起き攻めの女王

相手の起き上がりに重ねるタンデムトップ、プリティメイズに加え、高速の中段技◆+K、バッドムーンを備えており、ガード崩し能力が高い。「一度ダウンさせられたら起き上がれない」と評判になるほど、起き攻めが強烈だった。

# 設定資料集

長く美しい金髪がトレードマーク。普段はショートカットで、戦闘の際に伸びるようになっている。



Chapter 2 Character



アフロ



ボール



カード

## ミリアの魅力

髪を操る独自の戦い方に加え、本シリーズ唯一のクールビューティーとして、幅広いファン層を持つ。陰のある女性に、多くの人は惹かれるといういい実例だ。



性格はもちろん、性能面でも人気。

## 石渡氏が語るミリア

犯罪から足を洗った過去を持つキャラクターですが、彼女には「社会的に忌み嫌われ、存在を許されない人物を愛してしまう感情を皆さんはどう思いますか？」というメッセージを込めています。生きていく上で大事なものと恋愛はイコールではないけど、確実に両立させたいもの。そのために必要な強さを持つ、女性像を描ければと考えています。

<「AC」ボイスパターン>

| 場面          | セリフ  |
|-------------|--|
| 登場 1        | 殺はしない…… / 痛くないから / 逃げてもいいのよ?                                   |
| 登場 2        | あなたに捕まえられる? / 近道は無さそうね / まぼたきする暇もあげない                          |
| 登場 (対エディ)   | 貴様が……仇っ! / もうそこに居ないのね…… / かけらも残さない……!                          |
| 登場 (対ヴェム)   | いつから呼び捨てられる身分になったの? / 見くびるな! 適慮して勝てると思うか……? / 青い……! それで長が務まるか! |
| 登場 (対スレイヤー) | 余計な気遣いは / 幻影じゃない……、悪夢よ……                                       |
| 挑発 1        | 馬鹿な人ね / やらないなら帰るけど? / それ、戦法のつもり?                               |
| 挑発 2        | 遊びのまま終わるつもり? / 怖い……? / あなた……ヘタね                                |
| 敬意 1        | 貴方すごいね / 美しい人ね / かわいい人ね  |
| 敬意 2        | 退屈せずにすみそうね / 素人ではないようね / 甘く見てたわ……                              |
| 勝利 1        | 弱い…… / スキが多過ぎる / ぼっとしてるから……                                    |
| 勝利 2        | なかなか良かったわ…… / 貴方 / おやすみなさい / 納得いかなそうね                          |
| 勝利 (対エディ)   | これで、ミアアも死んだわ   |
| 勝利 (対スレイヤー) | もう、干渉しないで……  |
| 敗北 1        | 私は…… / ここまでね…… / 終わったのね…… / 甘かった……! / 未練ね…… / サト……             |
| 敗北 2        | あああああ!   |
| ガード         | ん / 無敵! / それだけ? / 浅い……! / ……っ手強か! / こんなもの? / もう終わり?            |

| 場面          | セリフ  |
|-------------|--|
| よろけ         | まさか……!   |
| ダメージ        | あっ / う! / くっ / くはっ! / つはあぁ! / うぐ! / こんなもの! / さすが……! / まだだ! |
| 前のめりダウン     | あ!   |
| カンショウやられ    | はう…… / まさしく「必殺」技……! / そこは……!                               |
| 気絶          | しまった……! / しくじった……! / まずい……!                                |
| ダウン復帰       | できる! / 使い手か! / 鋭い!   |
| サイクバースト (黄) | キメにいくわよ  |
| サイクバースト (青) | ツメが甘い  |
| 攻撃          | ふっ / はっ / しゅっ / どお? / 邪魔……! / スキだらけね                       |
| 通常投げ        | ここよ…… / ごめんない……  |
| ロンギヌス       | 寸断しろ!  |
| サイレントフォース   | 行くわよ / 今! / がら空き!  |
| 前転          | 甘い! / どこを見てるの……? / 遅い……                                    |
| エメラルドレイン    | 断て!  |
| 一撃必殺技準備     | 手荒にいくわよ! / 付き合いはここまで / 少し手こずりそう                            |
| アイアンメイデン    | きざめ! / いけ! / 使いたくなかった                                      |

エンディングギャラリー アサシン組織から追われているためか、闇夜や逃走をイメージしたカットが多い。

「X」



「AC」



「AC」

「ISUKA」



「ギルティギア」

自由と栄誉を手に入れたはずのミアアだったが、未だに逃亡生活は続いていた。

ファンの男  
「あ、やっぱりミアアさんだ!!」

追手  
「ミアアさん?」

ファンの男  
「わぁ!! また逃げられた!!」

数ヶ月後……。自由と栄誉を手に入れたはずのミアアだったが、未だに逃亡生活は続いていた。  
 ミリア「はぁ、はぁ……ここまで来れば、彼奴も追っては来ないでしょ」  
 追手「ミアアさん?」  
 ミリア「(見つかった!!)」  
 ファンの男「あ、やっぱりミアアさんだ!! あ、あの大会での、ミアアさんの闘い、本当に、凄く感動したんですよ!! 憧れたんですよ!! き、今日こそ弟子にして下さい!!」  
 栄光故の逃亡であった。  
 ミリア「わ、私は人にモノを教えられるようなガラじゃないと言ったでしょ? 大体、髪を使って攻撃する女なんて、気持ち悪いだけじゃない! 何だって、そんなに熱心に私を追い回すの!?」  
 ファンの男「気持ち悪いなんて、そんな? とってもチャーミングですよ!! は、惚れました!!!」  
 ミリア「なに?……ば、馬鹿じゃないの? 貴方!」  
 ファンの男「本気ッス!!」  
 幼少の頃から、暗殺術だけを学んで育てて来たミアアにとって、初めて受ける愛の告白は、余りにも衝撃的だった。  
 ミリア「あ、あ……アッ? 後ろでジャスティスが復活してる!」  
 ファンの男「えええっ!?」  
 バサッ!! ミリアは、羽織っていたマントを男に被せ、彼の境界から姿を消した。  
 ファンの男「わぁ!! また逃げられた!!……でも、僕、諦めませんよ!! ミリアさん!!」  
 男の声を背に、まだまだ続きそうな、自分の逃亡生活を呪うミアアだったが、その面影に、もはや間は無かった。

「XX」



「ACP」



孤独と密やかな愛を胸に生きる死神

# テストメント

## TESTAMENT

### PROFILE

身長：185cm 体重：73kg 出身：スイス 血液型：解析不能  
 大切なもの：故クリフ=アングーソン、ポテト  
 趣味：虐殺、子供たちと遊ぶ(『GG』) 考えること(『GG X』以降)  
 誕生日：5月9日  
 嫌いなもの：斉藤流古武術、思い出(『GG』)  
 ソル、斉藤流古武術(『GG X』以降)  
 CV 高見(あつくん)(『GG』)、小林克彰(『GG X』以降)

### キャラクターの歩み

#### 『GG』以前～『GG』

かつてクリフに育てられた養子であったため、その恩義を返すべく聖騎士団に志願し、クリフの後継者になる努力をする。しかし所属する遊軍の任務中、某先進国の非公開計画に巻き込まれ、GEARへと改造された。強靱な精神力により理性を保っていたものの、ジャスティスの支配力から生じる「人類抹殺」の本能には抗えず、人類を滅ぼすべく活動を開始。一度はクリフの手で倒されるが、それから40年後にジャスティス復活のためのエネルギーを集めるべく、武道大会で暗躍した。その結果、ジャスティスを蘇らせることに成功する。



#### 『X』

ジャスティスの死亡により支配から解放され、本来の人格を取り戻す。自らがしてきたことに対する罪悪感に苛まれ、自暴自棄になっていたが、「悪魔の棲む地」と呼ばれる森でデズイーと出会う。強引に事情を聞き出すうちに、心の拠りどころとなっていた彼女を守るため、再び死神の鎌を手取ることを選ぶ。



#### 『XX』

デズイーを守ることが自らの存在意義と考えていたが、ジョニーたちを信頼し、彼女を預けた。その後は時折デズイーの様子を確かめに出向いたりすることもあったようだが、「悪魔の棲む地」で一人静かに暮らしているようだ。

### テストメントを知るためのキーワード

**クリフ**：選別試験から数えて40年前、GEARとして破壊を振りまくテストメントを、我が子と知りつつ倒したのはクリフだった。その時クリフの胸に去来したものについては、もはや語るまでもない。また、テストメント自身もクリフへの愛情を失ってはならず、その敵対的な言動はジャスティスの支配による影響だった。『ギルティギア』ではクリフとジャスティスの最終決戦の際に、クリフのためにジャスティスの力を制限するという献身ぶりを見せている。

**ソル**：なぜジャスティスからの解放後のプロフィールで、嫌いなものに「ソル」が加わったのか。これはクリフが抱いていた若き日の憧れの存在がソルであったことを知り、父の背を追いかけるテストメントとしては当然、コンプレックスを抱いたからである。

**サキュバス**：テストメントが自らのGEARの力で、契約して呼び出した異界の存在。これは『2』というところのバックヤードの存在とイコールで、同じ情報がバックヤードにある限り何度でも呼び出せるというのが、テストメントが使う各種召喚技の原理であるとのこと。

Chapter 2 Character

● カラーバリエーション(ACP)

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

# 必殺技紹介

(「GG」～「ACP」)

テストメントは、鎌による攻撃や魔物を召喚して戦うキャラクター。通常技もクセの強い技が多く、接近戦よりも中～遠距離戦を得意とする。

必 登場作品 「GG」～「ACP」



ドクロを漂わせる必殺技。「XX」以降は上空設置と低空設置の2種類がある。ドクロがヒットすると魔法陣が張りつき、一定時間カラスが攻撃するようになる。

必 登場作品 「GG」～「ACP」



鎌で斬りかかる突進技。シリーズ通して使えるが、見た目が大きく変化した。「AC」ではフォースブレイクになった。

必 登場作品 「ACP」



鎌で跳びかかると同時に、吹き飛ばす必殺技。

必 登場作品 「GG」～「ACP」



目の前に巨大な魔法陣を描き、ドクロが飛び出してくる覚醒必殺技。ヒットすると相手が毒状態となり、体力が減少。EX版では発生タイミングが遅いものもある。

必 登場作品 「X」、「XX」、「#RELOAD」、「XXS」、「ACP」



2本の鎌で相手を切り裂きベッドに寝かせ、しもへのサクユバスが抜き手で体を貫く一撃必殺技。攻撃の発生が遅いので、相手が気絶したときに狙ってみよう。

必 登場作品 「GG」～「ACP」



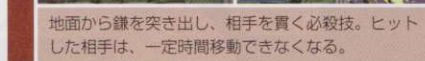
地面を這う魔物を召喚。「GG」は前後同時に、「X」以降は前方と後方の2種類を使い分けられる。

必 登場作品 「XX」～「ACP」



相手が近づくとき木が出現して攻撃する設置技だ。

必 登場作品 「GG」



地面から鎌を突き出し、相手を貫く必殺技。ヒットした相手は、一定時間移動できなくなる。

必 登場作品 「XX」～「ACP」



網を設置し、相手が触れると一定時間捕縛する。

必 登場作品 「GG」



蚊のような魔物を地面に設置し、一定時間すると飛び上って攻撃する。ガードできない飛び道具だ。

必 登場作品 「XXS」～「ACP」



相手の真上にワープして鎌で斬りつける技だ。

必 登場作品 「#R」～「ACP」



相手の前後どちらかにワープするEXキャラ専用技。

必 登場作品 「X」～「ACP」



相手を挑発し、攻撃を受けると相手の背後にワープする当て身技。ヒットすると毒状態にさせる。

必 登場作品 「XX」～「ACP」



鎌を鎌に変化させ突き刺す覚醒必殺技。ヒットすると各種必殺技が強化可能に。

必 登場作品 「GG」



相手を地面に倒し、魂を抜き取ったと同時に巨大なドクロが現れる「GG」限定の一撃必殺技。決まれば勝利できるが、殺発動技のリーチが短く決めににくいのが難点。

## ～キャラクター性能～

### ●見切れない+P

テストメントは、「X」以降+Pが中段技で、+PとしゃがみKによる中下段の二択が可能。主に起き攻めの際に狙うのが定石で、ダウンを奪ったら「X」ならファントムソウル、「XX」以降はゼイネス

を設置。相手の起き上がりにガードを強制させる上、ガード硬直中に中下段の二択を迫れる。「XX」以降は、連続技でグレイヴディガーを何度も決められる上、ダウンを奪えば再度起き攻めができるので、強力な攻めが展開できた。

# 設定資料集

「GG」では中ボス的な存在のため、凶悪なイメージデザインだが、次第に柔らかさを見せるようになった。



アフロ



ホール



カード

**テスタメントの魅力**  
 初代ではただの中ボスだった彼だが、後に過去が公開され、人気が高まった。本シリーズの不幸な境遇に悩みつつも守護者となった彼に、同情の声は数多い。

**ディズィーとの対戦開始前、相対している場面。対話の端々にも、悲哀と優しさが見られる。**

**石渡氏が語るテスタメント**  
 義父とソルの関係に、カイほどではありませんが若干コンプレックスを感じていて、義父と本当の家族になりたい、という一心もあって……。可哀相なキャラです。その分、彼にはやはり幸せになってほしいという想いが僕の中にもあります。最初はシンプルに死神を表現しつつ、ジャスティス復活のサスペンス的なギミックとして生まれました。

<「AC」ボイスパターン>

| 場面          | セリフ  |
|-------------|--|
| 登場 1        | ここから先には行かせない／まどろみに溺れるがいい／神を脱ぐ気にはなれぬか……                                 |
| 登場 2        | 私に勝てると思うのか……？／己の力量をわきまえる／うわばみにひさごだな漢ましい                                |
| 登場 (対ジョニー)  | 借りができたな／あの娘を頼んだぞ／ディズイーは……幸せか？  |
| 登場 (対ディズイー) | 幸せそうで安心したぞ……見失うなよ、そこがお前の居場所だ／そんな笑顔もできたのだな……よせ、方ではない……／いい家族を持たな……いずれ……な |
| 挑発 1        | 限界を引き出せ／開気がすすいているぞ／私に片膝付かせてみる  |
| 挑発 2        | あさましい真似を……／燕雀に等しい……／うぬぼれが過ぎる！  |
| 敬意 1        | なるほど腕が立つ／生身にしてはやるな／力を使わねばなるまい  |
| 敬意 2        | 楽しませてくれる……／抗えば苦しみが増すだけだ／まだ力を隠しているな                                     |
| 勝利 1        | 天涯の地と知れ、関わるな／頼む、もう来ないでくれ／この森は汚せん……                                     |
| 勝利 2        | もう……会うことも無いだろう／おごったな……／妙諦など無いのかもしれぬな……                                 |
| 敗北          | うおおおおお／とっ……父さん……／力が……足りない……／ここで尽きるわけには……／バカな、この力が……？／このままでは……          |
| ガード         | ぬ／ん／ぬ／ふん／弱い……／無駄なことを／程度が知れる……／もっと攻めてみる／それが限界か？                         |
| よろけ         | く、やるな……！   |
| ダメージ        | く／う／ふっ／ふふ／ははは／クククク／なんだと？／ぐわあ！／バカな                                      |
| カンショウやられ    | そおおい！／何い！？／わっ、私の秘密に近付くなっ   |
| 気絶          | もらい過ぎたか……／効いているというのか……？／く、おのれ……  |

| 場面           | セリフ   |
|--------------|---|
| ダウン復帰        | 読んでいる！／ちい／ふっふっふ……                             |
| サイクバースト (黄)  | 手加減はない！                                       |
| サイクバースト (青)  | 本気にさせたな！                                      |
| 攻撃           | は／フッ！／ふん／そら／はあ！／おおお……／おとなく逃げ／無益な……！／踊れ……！     |
| ダストアタック      | 亡者よ！  |
| 通常投げ         | いたしかたない／まだ磨りぬか／なぜ退くことができない？                   |
| ファントムソウル     | 避けられるか？／差し上げよう……／血に染まれ！                       |
| グレイブディガー     | グレイブディガー！                                     |
| バドランス        | 目障りだ！   |
| エグゼビースト      | エグゼビースト！                                      |
| ウォレント        | くるがしい……おおおお！！／止めておけ……おおおお！！／もう終わりか……？……おおおお！！ |
| ルフウォレント      | おおおお！！  |
| 覚醒必殺技発動      | はあああああ！！／ふふふふふふ／目障りだ……！                       |
| ナイトメアサーキュラー  | ナイトメアサーキュラー！！／冥界の血族よ！！                        |
| マスター オブ パベット | マスター オブ パベット！／いたごうか！／これで、抜け殻になる               |
| 一撃必殺技準備      | 多少遊び過ぎた……／大人しく帰ればいいものを……／終わりにしてくれる！           |
| セヴンスサイン      | セヴンスサイン／永久に黙れ！／消えて無くなれ！！                      |

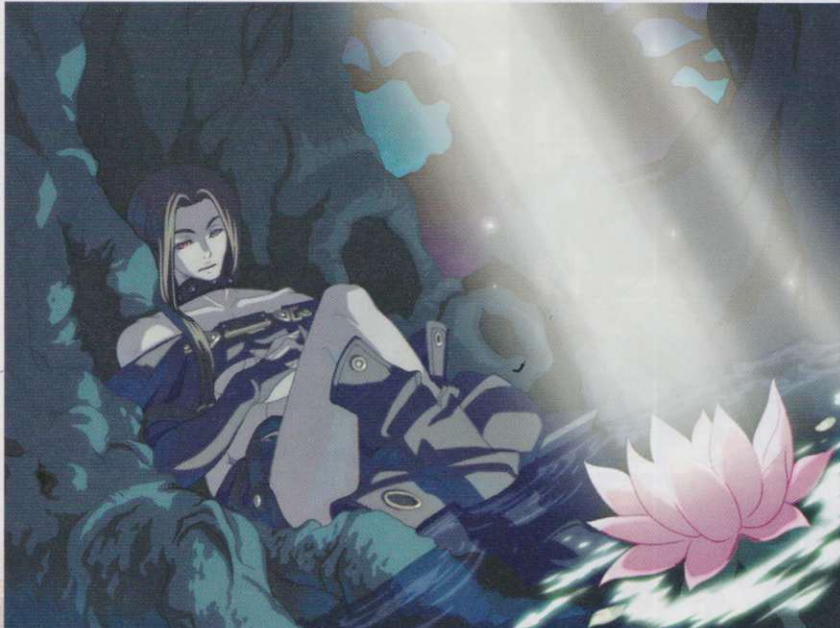
エンディングギャラリー

森で一人暮らしをしているためか、自然の静寂さをイメージしたカットが多い。

「ISUKA」



「AC」



「XX」



「ACP」



「AC」



「X」



人類に破壊と混沌をもたらす造られし鬼神

# ジャスティス

## JUSTICE



### PROFILE

身長：232cm 体重：221kg 出身：不明  
 血液型：解析不能 大切なもの：自分  
 趣味：睡眠 誕生日：9月2日  
 嫌いなもの：人間  
 CV：森藤卓弥(「GG」)、  
 桜庭わか(旧名・緒川ゆみこ)(「GG XX」)

### キャラクターの歩み

#### 『GG』以前～『GG』

「あの男」が人間を素体として完成させた、完全自律型GEARの第1号にして究極形。あらゆるGEARを支配・統率し、敵国を蹂躞する完成型生体兵器となるはずだったが、完全過ぎた意思が人類からの独立に至り、すべてのGEARを率いて人類との種の存続を賭け、「聖戦」を開始する。だが戦争の最中、ソルに対する油断から次元牢に封印され、聖戦は終結。しかしテストメントの暗躍により、第二次聖騎士団選抜試験を隠れ裏に、復活を果たした。クリフとの因縁の対決には勝利するものの、その後力を解放したソルの攻撃によって完全に破壊され、謎めいた言葉を残して活動を停止する。

#### 『X』以降

家庭用では過去のエピソードなどで、ゲストキャラクターとして登場。一部のストーリーの中ではジャスティスのコピーなども作られているが、「2」へと繋がる正史上では、ジャスティスタイプのGEARは以降一度も現れていないとされる。

### ジャスティスを知るためのキーワード

**素体**：ジャスティスの素体となっているのは人間の女性であり、さらに「彼女」は破壊される以前、いすこかでティズィーを産み落としたという。ティズィーが家庭用のストーリーモードで、ジャスティスを「お母さん」と呼ぶのはこのため。なお、ジャスティスの素体の人物像については、今のところ不明である。

**GEAR計画**：ジャスティスの完成は、「あの男」のGEAR計画の頂点であるとされるが、その後の物語での態度から見るに、「あの男」にとってはその壮大な計画の一端に過ぎなかったらしい。「2」ではジャスティスのGEAR細胞が重要な存在になるが、「あの男」はそれも予測していたようだ。

**GEARの制御**：ジャスティスにはほかのGEARすべてを支配する能力があり、この能力にはテストメントはもちろん、仮に復活があればDr.パラダイムなども確実に操られてしまう。ソルはジャスティスより以前に改造されたプロトタイプであるため影響を受けず、ジャスティスはこのことに動揺したところを次元牢に封印された。

Chapter 2 Character

● カラーバリエーション(ACP)

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

# 必殺技紹介

(「GG」～「ACP」)

初代「GG」のボスの冠にふさわしく、リーチ、スピードに優れた数多くの技を揃える。史上最強最悪のギアの実力を存分に見せ付けてくれる。

必  
ミカエルソード  
登場作品  
「GG」～「ACP」



片手を剣にして真横に振る技。閃光部分に攻撃判定は無い。リーチが長く、攻撃判定も強いのでけん制に。

必  
ヴァルキリアーク  
登場作品  
「GG」～「ACP」

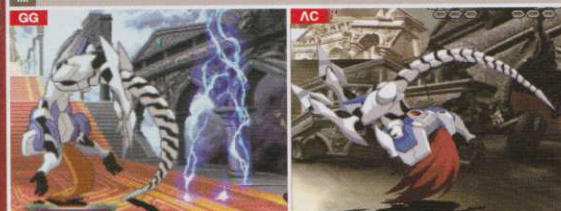
「GG」～「ACP」



尻尾を前に構える、中段攻撃にも対応した当て身技。当て身成功時は追撃を決められる。当て身の発生は若干時間がかかるものの、技後の硬直が少なく使いやすい。

必  
S.B.T  
登場作品  
「GG」～「ACP」

「GG」～「ACP」  
※「GG」ではスタックバックテイル



後ろに下がりつつ尻尾から衝撃を発生させる技。技の開始から無敵があり、防衛手段として優秀。

必  
N.B.  
登場作品  
「XP」～「ACP」



手から小さい火炎の弾を撃つ。S.T.D版があり、弾速は速いものの飛び道具を貫通しない。

7  
サベリアートランス  
登場作品  
「ACP」



超高速で突進する技。背後に噴射する炎も攻撃判定がある。突進速度が早く、ヒット時は追撃が可能。ガード時のスキマ少ない。

必  
起爆  
登場作品  
「XP」～「ACP」



N.B.の追加技。任意のタイミングで爆発させられる上、爆発する範囲がかなり広い。

1  
イクゼレイザー  
登場作品  
「GG」～「ACP」



超高速で突進する技。相手にヒットすると手首まで一気に連れ去り爆発させる。「GG」では殺界中の技なので扱いやすかった。「XX」以降七一撃準備中にシオンが短く発生も早いので、十分に使える技だ。

覚  
ミカエルブレイド  
登場作品  
「XX」～「ACP」



ミカエルソードの強化版で、こちらは青白い閃光部分にも攻撃判定が発生する。攻撃が端まで届くので射程が長く、ヒット時は追撃も可能に。

覚  
インベリアルレイ  
登場作品  
「GG」～「ACP」



レーザーを下から上に向かって放射する多段の飛び道具。「GG」時代は必殺技だったが、あまりにも強力だったため、「XP」から覚醒必殺技に。

覚  
ガンレイ  
登場作品  
「GG」～「ACP」



両肩から極大の巨大レーザーを放射する覚醒必殺技で、「XP」以降は「シオンゲージ」を100%使用するタイプになった。発生が遅いが威力は絶大。

～キャラクター性能～

●すべての性能が凶悪!!  
S.B.Tによる守りや、ミカエルソードのけん制、N.B.を基点に攻撃範囲の広いジャンプHSやDで攻め定める。高性能な必殺技の数々に加え、空  
中ダッシュが1回のジャンプで最大3回まで可能と、ミリアやチップをも凌駕する機動力を持つ。家庭用でしか登場しない分、その強さは本物。常に最強クラスのキャラとして君臨し続けている。



復讐のため女を捨てた、隻腕の剣豪

# 梅 喧

## BAIKEN

### PROFILE

身長：162cm 体重：45kg 出身：壊滅前の日本  
血液型：B型 大切なもの：徳利  
趣味：酒 誕生日：3月5日（仮） 嫌いなもの：狸の置物  
CV：こおろぎさとみ（『GG』）、須藤みほ（『GG X』『GG XX SLASH』  
まで）、米本千珠（『GGXX ACORE PLUS』）

### キャラクターの歩み

#### 『GG』以前～『GG』

とある日本人施設がGEARにより襲撃された際、無残に殺された友人や家族の向こうに、一人の男が炎とGEARに囲まれながら静かに立ち、自分を静かに見つめている光景を目に焼き付ける。その後その人物が「あの男」であると突き止めると、女であることを捨て、復讐のために「あの男」の消息を追う修羅の道を歩む。その復讐の旅の途中、第二次聖騎士団選抜試験の会場にふらりと現れる。



#### 『X』

選抜試験の騒動やその後の状況、さらにはA国の賞金首騒ぎなどにもさしたる興味を示さず、行く手に立ち塞がる相手を下しながらひたすら旅を続けている。その原動力となっているのは「あの男」への憎悪ただ一つであり、それと関わっていない者に関しては、相手がGEARだろうがほぼ無関心である。



#### 『XX』以降

『X』と変わらず、スレイヤーやザッパなどの新たな「人外」の相手にも怯むことなく、「あの男」を探す旅を続けている。家庭用のifストーリーでは、執念の果てに「あの男」とまみえた後の物語や、復讐心から正気を失う話なども存在するが、正史上での『XX』以降の消息は、今のところ不明。

### 梅喧を知るためのキーワード

**あの男**：あらゆる大事なものを奪っていった、梅喧にとっては純粹に復讐すべき相手。「あの男」の計画や、GEARの存在などは彼女にとっては二の次で、行動原理は「あの男」への復讐のみ。彼女の大雑把さはこの辺にも表れており、対戦時にテストメントやディズイーにかける言葉からは、GEARへの憎しみなどは特に感じられない。むしろファウストなどの、奇人変人とひと括りにしている節がある。

**義手**：失った腕に代わり、旅の途中いすこかで手に入れ、装着した暗器型の腕。ほかにも使用している刀などを含め、梅喧が使用している武器や装備には、特殊な背景は一切無い。それでも神器やGEARの力を振るう相手に一歩も引かない戦いができるのは、復讐の一念から決死の覚悟で覚えてきた、我流の戦闘術の賜物なのだ。

**量返し**：必殺技で何も無い空間から呼び出す量などは、これもまた法力によるもの。彼女の場合もまた、分類するなら「気」属性として扱われる、特殊な召喚術を本能的に使うことができるようだ。



● カラーバリエーション（ACP）

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

Chapter 2 Character

# 必殺技紹介

(「GG」～「ACP」)

梅喧は刀や暗器を使って攻撃する和風系キャラ。ガード硬直をキャンセルして攻撃する必殺技を多く持ち、防御能力に長けている。

必 登場作品 「GG」～「ACP」



勢いよく地面を踏みつけると同時に畳を立てて攻撃する。空中でも使用可能で、畳を落下させる。

必 登場作品 「GG」～「ACP」  
※GGでは替替しチャージアタック



3枚同時に畳を繰り出す技で、攻撃範囲が広い。

フ 登場作品 「X」～「ACP」



「縛」の文字とともに掌で攻撃するガードキャンセル専用技。ここからさまざまな派生技へ移行できる。

フ 登場作品 「XXS」～「ACP」



相手をダッシュ、ジャンプ不可能状態にする。

フ 登場作品 「XXS」～「ACP」



すべての攻撃をカウンターヒット扱いにする。

フ 登場作品 「XXS」～「ACP」



相手をガードできない状態にする特殊な技。

覚 登場作品 「X」～「#R」



ヒットさせると相手をジャンプ不可能状態に。

覚 登場作品 「X」～「#R」



相手を必殺技使用不可能状態に陥らせる。

覚 登場作品 「X」～「#R」



一定時間、相手の攻撃力を低下させる。

覚 登場作品 「X」～「#R」



相手の防御力を低下させる効果がある。

覚 登場作品 「AC」～「ACP」



ボタンによって5種類の攻撃方法に変化する。

一 登場作品 「GG」, 「XX」～「ACP」



「GG」では一撃必殺技、「XX」以降はコマンド投げタイプの覚醒必殺技で、背景が変化し敵に斬撃を加える。

一 登場作品 「X」～「ACP」



「X」以降で使用できる一撃必殺技で、相手への突進攻撃がヒットすると演出に突入。障子が閉じられると同時に敵を一刀両断に処する。一撃必殺技にしては攻撃の発生が早く、相手の気絶時などに比較的狙いやすい。

必 登場作品 「GG」～「ACP」



「GG」、「X」では空中で回転しながら刀で攻撃、「XX」以降は鉄扇で攻撃する。中段攻撃として利用する。

必 登場作品 「XX」～「ACP」



刃物で前方を攻撃するガードキャンセル技。

必 登場作品 「XX」～「ACP」



ガード硬直を消して相手の背後に回る技。

必 登場作品 「X」～「ACP」



ガードキャンセル専用技で前方を刀で刺す。

必 登場作品 「X」～「ACP」



頭上を攻撃するガードキャンセル技。

必 登場作品 「AC」～「ACP」



前方へと跳びあがりつつ回転し、背後から相手を斬るガードキャンセル専用技。速くを攻撃するのに便利。

必 登場作品 「XX」～「ACP」



鉤爪を前方に投げて相手を引き寄せさせる技。

必 登場作品 「XX」～「ACP」



上段ガードポイントを発生させつつ、ダッシュする技。「AC」ではガードキャンセル専用技に派生できる。

必 登場作品 「XX」～「ACP」



蚊鉤の追加技で、斬撃で相手を打ち上げる。

覚 登場作品 「GG」～「ACP」



「G」は「地」「人」の掛け声とともに、敵を3回連続で斬る覚醒必殺技。「G」ではガード不能な上に大ダメージを与えられる技として猛威を奮った。「X」以降では軌り込みや、連続技の締めにも活用された。

## ～キャラクター性能～

### ● 防御に秀でたキャラ性能

梅喧の特徴は、なんと言ってもガードキャンセル専用技。ヒットさせれば攻めを切り返せる上、大ダメージを与えられる可能性もあるため、対戦相手にとってはプレッシャーとなる。相手に通常とは違う立ち回りを要求できるのは魅力だ。



← 攻撃ガード中に反撃をねらえるため、相手は安易に連係を展開できない。

# 設定資料集

剣豪らしく、常に帯刀している。洋服ではなく着物を着用しているのは、彼女なりのこだわりなのだろうか？



アフロ



ボール



カード

## 梅喧の魅力

ミリアのようなクールビューティーとは違い、まさに「姐さん」と言わんばかりの、豪快な性格と技が最大の魅力。その大雑把な暴言の数々にも、要注目だ。



登場時の喚呵は、相手ごとに異なる。

## 石渡氏が語る梅喧

人道的なテーマではないと思いますが、身体的なペナルティーを背負った人間がそれを乗り越え、活躍していく強さを描きつつ、西洋的なイメージのキャラが多い中で、純和風のキャラを出したいと思って作り出したキャラです。最初は男で、無骨な侍だったんですが、アイデンティティーが確立しづらくて、試行錯誤の末に今の梅喧になったという感じです。

<「AC」ボイスパターン>

| 場面         | セリフ   |
|------------|---|
| 登場1        | 十六夜うなよ／すぐに黙らせてやるよ／面倒だね……抜きな   |
| 登場2        | 意気がんじやないよ……若造が！小娘が……！トヘンボクが……！／化けモンが……！／まがいモンが……！／いかれ女が／おっさんよね／え、えと……／裸族が／カラクリ人間が／怪我人が……／怪我人じゃん |
| 挑発1        | やってらんねえ／何なら頼んでやろうか？／タイガいにしろよ  |
| 挑発2        | ままごとなら……一人でやんな／んーたく、興が冷めちまったよ／あーあ、見てらんないよ   |
| 敬意1        | あの男よりも強い……／面白くなって来た……！／こいつは掘り出しものだよ   |
| 敬意2        | 前哨戦のつもりだったが風向きが悪いねえ／こいつぁ、イけるくちだねえ／はっはっは良いもん持ってん「じゃなーか   |
| 勝利1        | 見当違いか／不甲斐ねえ／手間あどっちゃった   |
| 勝利2        | 郷土に帰んな／腕が錆ちまう／つまらんモン斬っちゃった  |
| 勝利3        | お前じゃ役不足だ／腕慣らしにもならねえ／瑣末な死合いだぜ  |
| 敗北         | あいつより強いのか／こんなところ……／チクショウが！／情けねえ……／テメエの勝ちだ……／やきが回ったぜ……／俺が……負ける？／あいつに会うまでは……／うわぁあ……               |
| ガード        | く／食らうかよ！／軽いな……／もやしが／そんなもんか／あまちゃんか！／しゃんしろうってんだ！  |
| よろけ        | た、耐えろ／こらえろ／裏をかかれたか！   |
| ダメージ       | くっ／ちっ／つっ／てえっ！／けっ／っこの！／くそ！／いてえ！／おあぁ！   |
| カンショウやられ   | あ！／外国って怖いぜ／あほんだらあ   |
| 気絶         | 目が霞みやがる！／やっちゃった……！／誰だろ……  |
| ダウン復帰      | 惜しかったねえ！／まだまだっ！／それじゃだめだね  |
| サイクバースト（黄） | ちんたらやってらんないよ！   |

| 場面         | セリフ                                      |
|------------|--|
| サイクバースト（青） | うざいってんだろ？！                               |
| 攻撃         | は！／ふ！／どうした？／ほら！／これなら！／おっぴゃあ！／馬鹿が！／じゃまだよ！ |
| ダストアタック    | 手遅れさ／せいっ／はあああ                            |
| 通常投げ       | なめてんじやないよ！／死にな……／邪魔なんだよ！                 |
| 畳替し        | 畳替し                                      |
| 三枚畳替し      | でやあっ！／三枚だ／終わりで                           |
| 妖斬扇        | 妖斬扇                                      |
| 妖刺陣        | 妖刺陣／させるかよ／うかつだな                          |
| 回り込み       | どこ、見てんたい？／スキだらけだよ！／こっち向きな！               |
| 罠羅         | 馬鹿が！／単純だねえ／いけると思ったか？                     |
| 蛇鉤         | かかった！／取った！／大物！                           |
| 鉄斬扇        | 鉄斬扇！／ぼっとしてんじやないよ！／もらったぜ！                 |
| 縛          | 縛！／血……界……／少しだまん                          |
| 縛・桜        | 桜／散れ／こいつもどうだ                             |
| 縛・月        | 月／散れ／こいつもどうだ                             |
| 縛・鏡        | 鏡／散れ／こいつもどうだ                             |
| 覚醒必殺技発動    | 終わらせてやるよ！／仕留めるぜ／ここだ！                     |
| 連ね三途渡し     | 天……地……人……おら……おら……オラァ！／三途の……駄賃だ……もらっとけえっ  |
| 殺陣開幕       | 終わりで！もう立つんじやねえ／幕引きだ                      |
| 一撃必殺技準備    | はあ！／南無……／逝っちまいな……！                       |
| 画電点睛       | 画電点睛……／往生しな……／念仏を囁いな                     |

エンディングギャラリー

作品によって、さまざまな表情を見せる。「ACP」では、復讐に取り憑かれ正気を失う展開も。

「AC」



「ACP」



「ISUKA」



「XX」



「X」



「AC」

患者に救いの手を差し伸べるべく、世界を行脚する闇医者

# ファウスト

## FAUST



### PROFILE

身長: 282cm 体重: 55kg 出身: 不明  
 血液型: 不明 大切なもの: 不明  
 趣味: 不明 誕生日: 不明 嫌いなもの: 不明  
 CV: 近藤隆

### キャラクターの歩み

#### 『X』

世界最高の腕を持つ医師として賞賛されていたが、かつて医療ミスで1人の少女を死なせたことにより、狂気に陥り恐るべき連続殺人犯と化す。しかしその後、あることがきっかけで正気を取り戻し、奪ってきた命の重さから死をも決意するが、自らの死が贖罪にならないことを十分に理解しており、思いとどまる。そして、かつての医療ミスが何者かによる陰謀の一端であったと知った彼は、その真相の究明とともに、世界各地に神出鬼没して腕を振るう闇医者として、贖罪の旅を始める。彼の贖罪は真相を解き明かし、彼自身が自らに終わりを認められる、その日まで続く。



#### 『XX』以降

『X』から変わらず、贖罪の旅を続ける。礼節を重んじる態度を心がけているためか、ほかのキャラクターとも繋がりができているようで、カイなどの堅物の人物とも顔なじみになっているようだ。ifストーリーでは過去の医療ミスの真相に近づく物語も存在するが、『2』に至る正史内で解決を迎えたかどうかは不明。なお、『2』の設定資料集に掲載されているカイのショートストーリーには、普通の医師では対応できない「木陰の君」の出産に立ち会う、「数少ない理解者の1人である医師」が登場する。

### ファウストを知るためのキーワード

**Dr.ボルドヘッド:** その過去の設定や姿、数々の技に加え、カイやメイの発言から、ボルドヘッドとの同一人物説が色濃いファウスト。しかし原作内では一切言及がないため、その真相は闇の中だ。本誌の取材で石渡氏に伺った際にも、「それについてはドリームで(笑)」と、明言は得られなかった。

**物質転移:** 対戦前の登場シーンを始めとして、ファウストの技には自身や物を自在に出現させるものが多い。このことについては小説版にファウストが登場した際に詳しく言及されており、これらは法力体系を極めた者にもみ許される、物質転移や空間歪曲と呼ばれる究極の法力とのこと。お茶目な性格に見えて、彼は世界有数の天才的頭脳の持ち主なのだ。

**紙袋:** 特徴的な頭の紙袋のデザイン案については、かつて石渡氏が机の下で寝ている姿を見た開発スタッフが「君の将来はこんなだね」と描いた絵(紙袋を被った全裸のホームレス姿)が、非常に秀逸なものだったからだという。

● カラーバリエーション(ACP)

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

# 必殺技紹介

(「X」～「ACP」)

その見た目どおり、人間とは思えないような奇抜な必殺技を数多く持つファウスト。中間距離～遠距離で使いやすい技を数多く揃えている。

**必** レレレの突き

登場作品  
「X」～「ACP」

リーチの長い技。ヒット時に追加攻撃が可能。

**必** 引き戻し

登場作品  
「X」～「ACP」

レレレの突きの追加技。手前に引き寄せる。

**必** オイッス!

登場作品  
「X」～「ACP」

引き戻しの追加技。相手を上空に打ち上げる。

**必** 何が出るかな?

登場作品  
「X」～「ACP」

懐からアイテムを取り出し放物線上に投げる。「X」では7種だったが、続編ごとにアイテムが追加され、「ACP」では11種類になった。

|                                  |      |        |      |         |        |
|----------------------------------|------|--------|------|---------|--------|
| アイテム一覧<br>アイテムは全11種類。それぞれ効果が異なる。 | ドーナツ | チョコレート | ハンマー | ちびファウスト | ちびロボカイ |
| ちびボトムキン                          | 爆弾   | 海綿     | コイン  | メテオ     | タライ    |

**必** 声が小さい

登場作品  
「X」～「ACP」

オイッスの追加技。上空へ高くジャンプする。

**必** もう丁オイッス!

登場作品  
「X」～「ACP」

声が小さいの追加技で、相手を叩きつける。

**必** 槍点遠心乱舞

登場作品  
「X」～「ACP」

体当たりのあと、メスに乗った状態になる。

**必** 恋愛

登場作品  
「XX」～「ACP」

紙袋に爆弾を入れ、下に投げつける飛び道具。

**必** メッタ斬り

登場作品  
「X」～「ACP」

投げ間合い内で発動するガード不能の打撃技。

**必** 前からいきまますよ

登場作品  
「X」～「ACP」

姿を消し、一定時間後に正面から攻撃する技。

**必** ごーいんぐまいうえい

登場作品  
「X」～「ACP」

通常版と槍点遠心乱舞版の2種がある体当たり。

**必** 前方移動

登場作品  
「X」～「ACP」

槍点遠心乱舞後に出せる。前進する体当たり。

**必** 後方移動

登場作品  
「X」～「ACP」

槍点遠心乱舞後に出せる。後退する体当たり。

**必** 後ろからいきますよ

登場作品  
「X」～「ACP」

姿を消し、相手の背後に出現して攻撃する。

**必** 上からいきますよ

登場作品  
「X」～「ACP」

姿を消し、相手の上空から急襲する中段攻撃。

**フ** いきなりオイッス!

登場作品  
「ACP」～「ACP」

すばやく跳び上がりチョップする、中段攻撃。

**必** 極小ジャンプ

登場作品  
「XXS」～「ACP」

メスに乗った状態から小さくジャンプする技。

**必** くびびよん

登場作品  
「X」～「ACP」

首を前方に伸ばす、メスに乗った状態での技。

**必** ぐろーいんぐふらわー

登場作品  
「X」～「ACP」

花を咲かせてゲージを増やすメス乗り状態技。

**フ** レレレの超突き

登場作品  
「ACP」～「ACP」

空中からメス乗り状態になって攻撃する技。

**フ** ここからが見所ですよ!

登場作品  
「ACP」～「ACP」

画面端へ吹き飛ばすレレレの突きの追加技。

**フ** 視聴者全員サレピスラ

登場作品  
「ACP」～「ACP」

ここからが見所ですよ!の追加技。

**必** 華だろ?俺、華だろ?

登場作品  
「XX」～「ACP」

地面に華が出現する、メス乗り状態専用技。

**覚** なななながでるかな!

登場作品  
「X」～「ACP」

アイテムを連続で4個放り投げる、何かでかな?の強化版。アイテムの出現確率はランダム。

**覚** 刺激的絶命拳

登場作品  
「X」～「ACP」

地面を泳ぎ攻撃する。ヒット時は宝箱が4個出現し、相手が選択。死んでダメージ。天使で自爆する。

**一** 今週のYAMABA

登場作品  
「X」～「ACP」

診察台に相手を乗せてから爆破する技。「X」では相手をアフロにする技だったが、「XX」以降は演出が現在のものに変化。家庭用のEX版はアフロ演出のままなので、「XX」以降の登場キャラのアフロ姿は家庭用限定となる。

**覚** 真・槍点遠心乱舞

登場作品  
「XX」～「ACP」

EX版専用の覚醒必殺技。メスに乗ったまま、前後に何度も往復する。技後はメスに乗った状態にならず、追撃も容易だ。

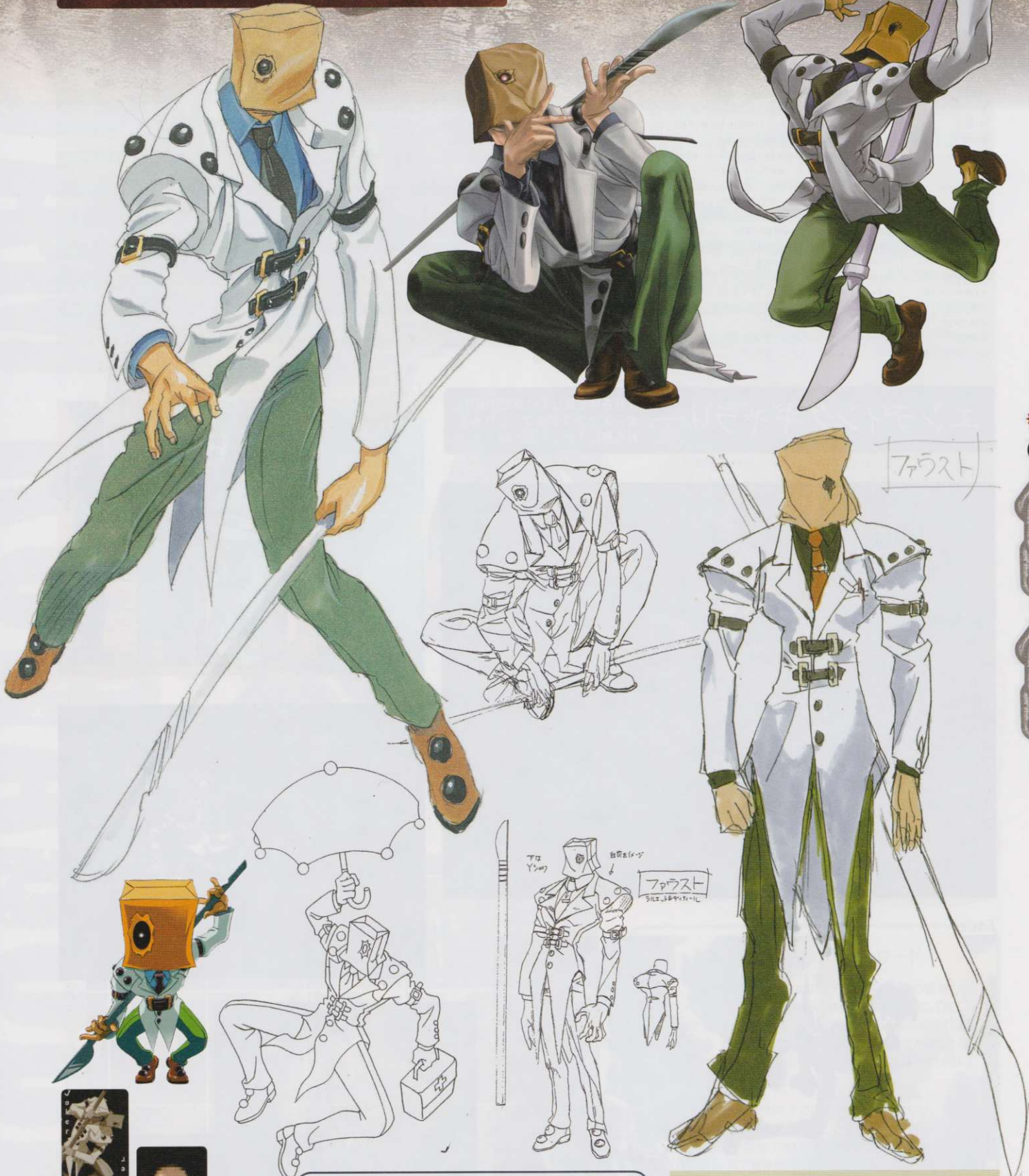
### ～キャラクター性能～

#### ● アドリブを求められるけん制キャラ!!

通常技のリーチが長い上、必殺技もけん制、対空技とバランスよく揃っているため、堅実な闘い方を身上とする。また、代名詞ともいえる何が出るかな?は作品ごとにアイテムが増加。出現アイテムにより行動を変えられるのが強みだ。

# 設定資料集

緑のコスチューム、巨大なメスと、  
某人物を連想せずにはいられないデ  
ザインだが、その素顔は一体……？



カード      ボール



アフロ

### 石渡氏が語るファウスト

一度取り返しのつかない間違いを犯してしまった人間がそれを更正しようとしている時、周囲がどのように捉えていくのか、というのを、僕自身も見てみたいと思って生み出したキャラクターです。彼の場合はいろいろなことを自覚しているので、贖罪というものが意味を持つのか、そして自分が終わるタイミング、というものを日々考えていると思います。

### ファウストの魅力

技の面白さはもちろん、奇想天外ながら紳士的という、そのギャップもまたファウストの人気の秘密。だれもが「ああ見えて善人」と称するのは、まさに人徳！



YAMABAの演出シーンなど  
こう見えても、堅実な高性能キャラ。

<「ACP」ボイスパターン>

| 場面          | セリフ   |
|-------------|---|
| 登場1         | 保険証はいりませんか? / 秘密の……ファスト / いい物を見せてあげよう   |
| 登場2         | 採決の時間ですよ~ / 私が来たからにはいろいろと保証できますよ! / ええ、何だ、あれだ、手直し<br>ましょ!                                   |
| 登場 (対ザッパ)   | ん~残念ですが、手遅れです   |
| 挑発1         | 厄介な患者だ / 残念だが…… / あなたは、治療費2倍にします  |
| 挑発2         | 顔・フラッシュ!! / 貴方は病でんいる…… / 麻酔が足りないかな……  |
| 敬意1         | 治療費はおまけデス! / ナウなヤングにバカうけ / もね退院していいですよ  |
| 敬意2         | グッドでナイスですね / いけてますね / 輝いてますよ!   |
| 勝利1         | オペ終了、成功デス / 明日が姉デス / 処方箋は必要ないですね~   |
| 勝利2         | さ、次行ってみよー! / ダメだこりゃ! / 次の患者が待ってるのでな!!   |
| 勝利3         | さよ~なら~ / また会いましょう / 次週をお楽しみに!   |
| 敗北          | あーれ / また来週!! / いけずー / 呪っちゃうー! / あははははっ / 世界遺産である私がやられると<br>いうことはウンウンカンヌン! / しぎゃびー! / おぎゃびー! |
| ガード         | ばっ / アイヤー! / びんびんくるわぁ! / イジメかこわる! / 感じるわ~ / そこは駄目! / きょお~!                                  |
| よろけ         | ぬはっ痛烈! / ごふふ、激烈! / セヴおあつ猛烈!   |
| ダメージ        | あっ / ひっ / ほっ / あいやっ! / いやん! / ダメ! / きくら~ / 刺激的!! / 強烈っ!                                     |
| カンショウやられ    | Gスポットお~!!! / 羞恥! / 便秘治ったー!  |
| 気絶          | ウミネコが飛んでいる…… / きれいな量だ…… / あれ? 気持ちいいい……  |
| ダウン復帰       | だから危ないって! / ヒラリ / 死ぬかと思った!  |
| サイクバースト (黄) | おどなくしてなさい!  |
| サイクバースト (青) | むきー!  |
| 攻撃          | うふ / ひゃー! / おひょ! / ぼいん! / さんげパンチ / 私最高!! / ビバ私!   |
| ダストアタック     | カッキーン! / ホームラン / 流し打ち!  |
| 通常投げ        | スキキリ! 塩味! / スメっと! そう快 / だっちゅー!!   |
| 上から行きますよ落下時 | おきゃひやそ~ / イカせてあげましょ / シャゲー!   |

| 場面                                   | セリフ   |
|--------------------------------------|---|
| レレレの突き                               | オイッス! / そ~れっ!   |
| 引き戻し                                 | 声が小さーい! / ここで引く   |
| 声が小さい                                | もういっちょ! / ナイスト!   |
| もう丁オイッス!                             | オイッスう!!! / アターク!  |
| 何が出るかな?                              | 何が出るかな?   |
| 紙袋アタック / ヘディング / 100円だぁ!!!           | 紙袋アタック / ヘディング / 100円だぁ!!!  |
| 前方移動 / 後方移動                          | おでこ! / ばいん! / 10円かぁ?  |
| 極小ジャンプ                               | ホイッ! / すすむくん / ビヨン  |
| くびぎょーん                               | 首びよーん!  |
| ぐるーいんぐらわー                            | 隠し技! / 花! / にやり!  |
| 華だろ? オレ、華だろ?                         | 花を踏まないでね / そして花! / それ、夏休みの宿題です  |
| ごーいんぐまいうい                            | ゴーイングマイウェイ! / ゴーイング! マイウェイ! / ゴーイング! マイ! / ウェイ!   |
| 愛                                    | 伏せろ!! / 愛を受け取ってえ! / 幸せをあなたに   |
| メッタ斬り                                | ひゃはははははは! / 切開ましょ! / 狂喜乱舞!  |
| 前・後ろ・上から行きますよ                        | 行ってきます……ただいま / さらば、あれ、ここごだ / 呼ばれて~! ……飛び出て!   |
| いきなりオイッス!                            | いきなりオイッス!   |
| ここからが見所ですよ!                          | カッキーン! / ホームラン! / 流し打ち!   |
| 覚悟おし!! / 今日のびつくりどきり!! / ファイナルアンサー?   | 覚悟おし!! / 今日のびつくりどきり!! / ファイナルアンサー?  |
| な・な・な・何がでるか! / な・な・な・何でもいいや / 数打ち当たる | な・な・な・何がでるか! / な・な・な・何でもいいや / 数打ち当たる  |
| 刺激的絶命拳                               | 正解! ……ハズレスー!!! / 正解! ……惜しいっ!! / 正解! ……ざんねん!!!   |
| 真・槍点速心乱舞                             | 真・紙袋アタック! / 行きますよ! あらららららー!! / どうだ! うらうらうらうらうらー!!                                       |
| 一撃必殺技準備                              | ヒゲだろオレヒゲだろ / 視聴率上げちゃうよ~!  |
| 今週のYAMABA                            | 教訓、何ごとも控えめに / 顧客動員数0 / ホ、ボンバーヘッド…… / あなた一人のアフロード! /<br>引くわぁ~ / 今回は準備万端! / ……おっ? / アイヤー! |

エンディングギャラリー

世界各地を旅しているだけあり、エンディンググラフィックもそれを感じさせるものが多い。

「ACP」



「AC」



「AC」



「X」



「XX」



「ISUKA」

金とイケメンに目が無い未来の大飯店店主

# 蔵士緑紗夢

## JAM KURADOBERI

### PROFILE

身長:163cm 体重:不明 出身:中国  
 血液型:B型 大切なもの:厨房、青春、美形男子  
 趣味:料理、観察、研究 誕生日:2月8日  
 嫌いなもの:優柔不断な男、無知無学  
 CV:小森まなみ

### キャラクターの歩み

#### 『X』

中国料理界を二分する大飯店、愛情を重んじる「妃悠磨」と良質素材の美味を追求する「華堅」。しかし紗夢は同じ中国の見習い料理人としては、そのいずれの考えにも属さない存在だった。料理は作る過程や食材に関わらず、誰が食べても美味しいものであればいい。そう考える紗夢であったが、そう世の中に訴えかけるには、まずは自らの店を構えて名乗りを上げる必要があった。手っ取り早く店を構える資金を集めるにはどうすればいいかと考えていたところ、A国の賞金首の話を目にし、即座にA国へと向かうのだった。

#### 『XX』以降

ディズニーがソルに倒された後、ジョニーたち快賊団に引き取られていったところで、「賞金首のGEARは自分が粉々に吹き飛ばした」ということになって、見事に賞金をせしめることに成功する。その賞金で自分の店を構えるには至ったようだが、その後は家庭用のストーリーでロボカイに店を燃やされたり、カイのみならずプリジットを店員に勧誘したりと、相変わらず我が道を突き進んでいる姿が見られる。『2』の時代において、彼女が何をしているかは今のところ不明である。

### 紗夢を知るためのキーワード

**拳法:** 特に師匠の設定などはないが、紗夢の拳法の破壊力は、プレイヤーならば誰もが知っている通り。修練の果てに、「気」属性のものらしき法力さえも会得している。その拳法の切れは物語の中でも、あのスレイヤーをして「あるいは私をも滅しうるかも知れぬ」と言わしめるほどだが、おそらく本人はあまり気にしていない。

**美形男子:** とにかくワガママで自己中心的な紗夢だが、唯一の弱点として美形男子に弱い。カイとの対戦開始時の「あなた、ボーイやるよろし!」のセリフはもはや決まり文句だ。さらにプリジットの性別も一発で見抜き、「5年後また来るヨロシ!」と言う辺りもさすが。そういえば、『2』の舞台は『XX』の5年後だったような……。

**烏龍茶の缶:** 彼女の頭の髪留めに使われているのは、なぜか烏龍茶の缶。ちなみにかつてはアルミ缶だったが、戦うたびに潰れてしまうので、『XX』の段階でスチール缶に変えたらいい。2つを洗って使いまわすエコロジー対策に加え、磁石がついて髪止めにもなるとか。



● カラーバリエーション(ACP)

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

Character 2 Character

# 必殺技紹介

(「X」～「ACP」)

紗夢は拳法を利用して戦うキャラで、武器は使用しない。気を放出するような技や、一つの技を軸に別の技へ移行する必殺技が多い。

**必 破斧(はちふ)** 登場作品 [X]～「ACP」



攻撃を受け流す技。相手の技を反撃するのに使う。

**必 朝風の呼吸(あさなきの呼吸)** 登場作品 [X]～「ACP」



龍刃、劔楼閣、逆鱗を強化。「AC」は龍刃、劔楼閣、逆鱗の動作から、強化技へ移行可能にする。

**必 龍刃(りゅうじん)** 登場作品 [X]～「ACP」



前方へ気をまとった飛び蹴りを放つ。移動距離が長くダメージが高いため、奇襲や連続技に最適。

**必 劔楼閣(けんろうかく)** 登場作品 [X]～「ACP」



逆立ち状態で上昇しながら蹴りを放つ。無敵時間があり、割り込みに便利。

**必 逆鱗(げきりん)** 登場作品 [X]～「ACP」



跳び上がりつつ炎のカイト落として攻撃。中段なので、ガード崩しや奇襲に使いやすい必殺技だ。

**必 鷹脚(たかあし)** 登場作品 [X]～「ACP」



鷹脚の強化版で、斜め下方に強力な蹴りを連打する。

**7 必 朝風の呼吸(あさなきの呼吸)** 登場作品 [AC]～「ACP」



一度に二つの必殺技を強化する。朝風の呼吸の強化版。

**覚 激塵脚(げきじん)** 登場作品 [XX]～「ACP」



鷹脚の強化版で、斜め下方に強力な蹴りを連打する。

**覚 兆脚鳳凰昇(ちようきやうほうおうしやう)** 登場作品 [X]～「ACP」



前方への突進攻撃がヒットすると、連続攻撃を加えたあとに相手を打ち上げる覚醒必殺技。打ち上げ動作時に出現する鳳凰が特徴で、無敵時間が存在し、攻撃力も高い。

**覚 激・鳳凰昇(げきほうおうしやう)** 登場作品 [XX]～「ACP」



相手の前後を往復しつつ攻撃を加え、最後は鳳凰と共に上昇攻撃を放つ。

**一 我我徳(がせんこ)** 登場作品 [X]～「ACP」



「天」「上」「天」「下」「唯」「我」「独」「尊」の掛け声と共に、相手に連続攻撃を放つ一撃必殺技。一つ一つの掛け声に紗夢のカットインが入る、名演出を備える。

**覚 激碎神拳(げきさいしんしやう)** 登場作品 [XX]～「ACP」



掌底を振り上げて相手をはるか上空へ吹き飛ばす。防御の要。

## ～キャラクター性能～

### ● 爆発力を秘めた中華娘

武器を使用しないためリーチは短いものの、動きのすばやさや爆発力でその弱点を捕っている。爆発、跳迅で相手を惑わせつつ闘るのが面白いキャラだ。

**必 爆蹴(はくしゅう)** 登場作品 [X]～「ACP」



前方へ移動。ここから派生技へ移行できる。

**必 回り込み** 登場作品 [X]～「ACP」



爆蹴からの派生技で、相手の背後に回り込む。

**必 足払い** 登場作品 [X]～「ACP」



スライディングキックの要領で攻撃する。

**必 7 百歩沁纏(ひゃくしんじょう)** 登場作品 [X]～「ACP」



気をまとった拳で前方へ突進攻撃を仕掛ける。「AC」以降はフォースブレイク版もあり、奇襲に便利だ。

**必 千回光鐘(せうらいしんじょう)** 登場作品 [X]～「ACP」



百歩沁纏より移動距離が長い奇襲技。

**必 万里閃拳(ばんりせんけん)** 登場作品 [XP]～「ACP」



前方に気の塊を発射する飛び道具。

**必 拾歩閃拳(じゅうほせんけん)** 登場作品 [XP]～「ACP」



打撃投げ系の必殺技で、成功すると拳を連打して相手にダメージを与える。ヒット時は相手を壁に吹き飛ばす。

**必 跳迅(ちようしん)** 登場作品 [XXS]～「ACP」



空中で振り向きつつ前方にジャンプする。

**必 崩碎(ほうさい)** 登場作品 [XXS]～「ACP」



身をひるがえして相手の頭上に触れる投げ技。

**覚 戀前嬢(れんぼうさやく)** 登場作品 [X]～「ACP」



掌から身体を覆うように気を放出する。ヒット数が非常に多い。

**覚 激塵脚(げきじん)** 登場作品 [XX]～「ACP」



鷹脚の強化版で、斜め下方に強力な蹴りを連打する。

**覚 兆脚鳳凰昇(ちようきやうほうおうしやう)** 登場作品 [X]～「ACP」



前方への突進攻撃がヒットすると、連続攻撃を加えたあとに相手を打ち上げる覚醒必殺技。打ち上げ動作時に出現する鳳凰が特徴で、無敵時間が存在し、攻撃力も高い。

**覚 兆脚鳳凰昇(ちようきやうほうおうしやう)** 登場作品 [X]～「ACP」



前方への突進攻撃がヒットすると、連続攻撃を加えたあとに相手を打ち上げる覚醒必殺技。打ち上げ動作時に出現する鳳凰が特徴で、無敵時間が存在し、攻撃力も高い。

**覚 兆脚鳳凰昇(ちようきやうほうおうしやう)** 登場作品 [X]～「ACP」



前方への突進攻撃がヒットすると、連続攻撃を加えたあとに相手を打ち上げる覚醒必殺技。打ち上げ動作時に出現する鳳凰が特徴で、無敵時間が存在し、攻撃力も高い。

**覚 兆脚鳳凰昇(ちようきやうほうおうしやう)** 登場作品 [X]～「ACP」



前方への突進攻撃がヒットすると、連続攻撃を加えたあとに相手を打ち上げる覚醒必殺技。打ち上げ動作時に出現する鳳凰が特徴で、無敵時間が存在し、攻撃力も高い。

**覚 闘碎瑠璃拳(とうさいるりけん)** 登場作品 [AC]～「ACP」



デンションゲージを100%消費する覚醒必殺技。相手に突進攻撃がヒットすると、99発の拳連打のあと、相手を打ち上げて100ヒット。決まれば拍手喝采の魅せ技だ。

# 設定資料集

拳法を駆使して戦うため、動きやすさを重視した格好の紗夢。どのポーズでも決まっている脚線美が魅力だ。



Chapter 2 Character



カード



ボール



アフロ

## 石渡氏が語る紗夢

あまり深い人間模様という設定はなく、現金主義というか現実的にいる凡人の考え方といえますか(笑)、本当に普通の人間です。こうした人物が、自意識の特化した人物と関わった際に生まれる魅力、そういった視点を描き出す存在です。夢はあるんですが、チップと違って彼女は真面目じゃないんですよ。俗なんです。『こち亀』の両さんみたいな感じで(笑)。

## 紗夢の魅力

唯我独尊の自己解釈を絵に描いたような娘ながら、可愛い掛け声とともに放たれる技の数々。破天荒なその行動と爆発力の高い性能が、常に注目を集める。



性格も攻撃力も、あまりに爆発的。

<「ACP」ボイスパターン>

| 場面          | セリフ   |
|-------------|---|
| 登場 1        | 戴士縁紗夢、ただいま参上アル  |
| 登場 2        | 拳はタダで食わいてあげる♪ / 私が勝ったら、タダ働きてネ / ちゃっちゃと終わらせるよ!   |
| 登場 (飛び込み)   | ほう / ひょう! / ほわぁ!  |
| 登場 (対カイ)    | ウチの店、男店員足りない……あなた、ボーイやるよろし! / ウチの店、美形しか要らない……あなた、採用しても良いよ? / 男でも美形は力仕事させないヨ、……時給 1020 円でどお? |
| 挑発 1        | ほおおお…… / がっかりアル…… / 失せる……   |
| 挑発 2        | 大したこと無いアル / それ、マジアルか? / 単調な攻めね……  |
| 敬意 1        | ふん…… / ふむ…… / むー  |
| 敬意 2        | 少しはやるアルね / 良い連係アルね / さばきにくい技ばかりヨ  |
| 勝利 1        | おかわりはいかが? / 血洗い決定アル! / 朝飯前アルね   |
| 勝利 2        | ちょっと……やりすぎたアルね / 生きてるアルか? / 弱い……アルね   |
| 敗北          | 悔しい…… / こんなところで…… / 負けた……? 私が…… / ああああああ / 手加減しない人ネ! / チェーン店の夢が……                           |
| ガード         | む / あん / 何それ / 軽い……! / 当たらないよ? / 全然速い / 激甘ヨ! / 単純すぎるネ                                       |
| よろけ         | およよ   |
| ダメージ        | お / う / あ / あう / ううっ / アイやあー / きゃあ! / 痛いヨ! / 止めるねネ  |
| 前のめりダウン     | あややや!   |
| カンチョウやられ    | あああ! / 満漢全席! / 乙女の純情が!  |
| 気絶          | あうアル / 目が回るアル…… / 立てないアル……  |
| ダウン復帰       | 無駄ネ / 危ないネ! / 気を抜いたヨ……!   |
| サイクバースト (黄) | じゃんじゃんいくアルヨ!  |
| サイクバースト (青) | もう怒ったアル!  |
| 攻撃          | やっ / はっ! / ハイッ! / ほう! / 好 (はわ)! / ほあ! / あた! / こっ!   |
| ダストアタック     | スキあり! / 油断大敵アル! / 吹っ飛ばすよ!   |

| 場面      | セリフ  |
|---------|--|
| 通常投げ    | ゆるいね! / ほう! / おほほほっ  |
| 龍刃      | 龍刃! / フォウッチャー!   |
| 逆鱗      | 逆鱗! / ほわぁ!   |
| 蜘蛛閣     | ほう / ひょう! / ほわぁ!   |
| 拾歩閃拳    | ほあ! / ……拾歩閃拳! / あた! / ……拾歩閃拳! / こっ! / ……拾歩閃拳!  |
| 百歩沁鐘    | 百歩沁鐘!  |
| 千里沁鐘    | 千里沁鐘!  |
| 万里閃拳    | 万里閃拳!  |
| 回り込み    | 見える……! / 遅い……! / 残念♪   |
| 朝風の呼吸   | ハァ!!   |
| 破斧      | 取った!   |
| 跳迅      | 上ッ / 上アル / 上よ  |
| 前碎      | 見える……! / 上よ / はい!  |
| 懸前線     | 限界突破……! / もらった…… / 私の勝ちアル……  |
| 激・懸前線   | 限界突破……! / もらった…… / 私の勝ちアル……  |
| 兆脚鳳凰昇   | 行くよ! / ……兆脚……! / ……鳳凰昇!! / 大きいのいくアルよ! / ……兆脚……! / ……鳳凰昇!! / ……一点集中……! / ……あ～たたたた……! / ……おうあたあ! |
| 激・鳳凰昇   | ……鳳凰昇!! / ……おうあたあ!   |
| 碎神掌     | 激! / ……碎神掌!! / ……行って……らっやーい!!  |
| 激・碎神掌   | 激! / ……碎神掌!! / ……行って……らっやーい!!  |
| 激・鷹掣脚   | 行くよ! / 大きいのいくアルよ! / ……一点集中……!  |
| 一撃必殺技準備 | この時が来たネ / お見舞いしてあげる / 怒まないでね   |
| 我懐徳     | 天! 上! 天! 下! 唯! 我! 独! 尊!  |

エンディングギャラリー

コックらしく、おいそな料理のグラフィックが多い。お腹が鳴った人も多いはず。

[ISUKA]



[AC]



[X]



[ACP]



[AC]



[XX]

絆と人の絆を大事にする伊達男

# ジョニー

## JOHNNY

### PROFILE

身長:184cm 体重:72kg 出身:アメリカ  
 血液型:O型 大切なもの:秘蔵のギターコレクション  
 趣味:いい女を探すこと 誕生日:10月24日  
 嫌いなもの:洒落の分からない奴  
 CV:若本規夫

### キャラクターの歩み

#### 『X』

13歳の時に父親をGEARに殺されたことで、戦災孤児となる。それまでも人に心を開かない性格だったジョニーだが、このことがきっかけでさらに自分の殻に閉じこもってしまう。しかし自分と同じ境遇の者が数多くいることを、彼らが誰しも1人で生きていけるわけではないということを知り、彼らのような人々にも、かつての父のように情を与えることができる存在になるべく、「快賊」の道を歩み出す。時は流れ、第二次聖騎士団選抜試験の際、メイを助けるため脱獄してきたジョニーはそのまま快賊団に復帰。あらゆる孤独な存在に手を差し伸べる活動の最中、A国の賞金首が「人を傷付けないGEAR」であると聞く。そのGEARは自分が救うべき存在かもしれないと、急ぎ駆けつける。



#### 『XX』以降

異形ゆえに孤独な存在であったデイズイーにも、ジョニーは迷わず手を差し伸べる。その後も快賊団の活動は変わらず展開しているが、メイやメイにいろいろなお話を吹き込まれたデイズイーに弱みを握られ、(表面上は飄々としつつも)少々頭の痛い状況になっている。

### ジョニーを知るためのキーワード

**快賊団団長:** ジョニーはジェリーフィッシュ快賊団の設立者であり、団長。ちなみに団長以外のメンバーが全員女性で、この辺は「全人類の半分は自分のもの」と考えるほどの好きゆえか。また、快賊団はただの義賊ではなく、国際警察組織からアサシン組織にまで、すべからく広い人脈を持つ。そのすべてに対して中立を保ち、「俺は俺」とのスタンスを貫く姿は、見ているだけでも痛快だ。

**幻影博文派燕月剣:** ジョニーが使う居合斬りの流派。ジョニーは師匠・雲長博文からこの流派の奥義を継承した人物であり、その奥義は必殺技ミストファイナーに生かされている。なお、メイの同名の必殺技は単なる見よう見まねであり、直伝でも何でもない。

**ジャパニーズとの関係:** 家庭用のifストーリーでは、ジョニーはジャパニーズを巡る陰謀を知る重要な存在として、まったく別の顔を見せる。その中ではメイの生まれについての話も出ており、ジョニーがメイを持った理由となっているようだが……。この逸話が正史なのか否かは、続編での登場があれば明らかとなるだろう。



● カラーバリエーション(ACP)

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

# Johnny 2 Gear character

# 必殺技紹介

(「X」～「ACP」)

ジョニーはコートに刀と、和洋折衷な雰囲気をもたせたキャラクター。抜刀術「幻影博文流月剣」仕込みの必殺技は、切れ味抜群だ。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」

AC

居合いの構えから足元、正面、頭上のいずれかを一閃する。グリター イズ ゴールドを当てた回数で攻撃が強化される。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」

AC

空中で炎を宿らせた刀を斬り払う。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」

AC

ミストファイナーの構えから前方に移動する。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」

AC

後方に移動する、ミストファイナーの派生技。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」

AC

ミストファイナーの構えから通常状態に戻る。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」

AC

前方に大きく飛び跳ねてから下方方向に炎を放つ。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」

AC

空中から下方方向に向けて炎の渦を放射する必殺技。

**必** 登場作品 「XXS」～「ACP」

AC

居合いの構えから前方へ突進しつつ攻撃。「XXS」では必殺技だったが、「AC」以降はフォースブレイクに。

**フ** 登場作品 「AC」～「ACP」

2

追加入力

ジャックハウンドからの追加攻撃。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」

AC

霧を発生させ、ミストファイナーをガード不能にする。

**必** 登場作品 「AC」～「ACP」

AC

ディバインブレイドからの追加技で、下方方向を斬る。

**必** 登場作品 「X」～「ACP」

X

AC

前方にコインを投げる技。ヒット時はミストファイナーのレベル(威力)を上げる効果がある。

**必** 登場作品 「AC」～「ACP」

AC

空中で前方下方方向を斬る。連続技の要だ。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」

AC

跳び上がりながら蹴りを放つ。切り返しに使える。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」

AC

H.I.T.S.からの追加技で、相手を地面にたたき落とす。

**覚** 登場作品 「X」～「ACP」

AC

暗転演出後に刀を振り上げる覚醒必殺技。ヒットすると、ジョニーの頭文字である「J」を相手の身体に刻み込む。無敵時間があり、切り返しや連続技に重宝する。

**一** 登場作品 「X」～「ACP」

AC

AC

AC

X

X

**覚** 登場作品 「XX」～「ACP」

AC

AC

空中戦用の覚醒必殺技で、前方下方方向を刀で斬る動作。ヒットすると相手をロックし、刀を鞘に納めると同時にダメージを与える。暗転演出後の発生が早く、中段判定なので、ガードを崩す手段として使いやすい。

## ～キャラクター性能～

**●動きに制限はあるが一撃が重い**

ジョニーはリーチの長さが全キャラ中でトップクラス。だがその半面、ダッシュが一定距離しか移動できないステップタイプのため、機動力が低いのが弱点だ。シリーズを通して攻撃力が高く、一撃を当てることができれば相手の体力を一気に減らせるので、そう快感は抜群。構えキャンセルやグリター イズ ゴールドを使えば、相手に強力なラッシュを仕掛けられるのも特徴だ。「X」時代には、相手の起き上がりにバックスサイを重ね、起き上がりにしゃがみHS→ミストファイナーを狙うガード不能連係で一世を風靡。この起き攻めのくり返しが非常に強力で、ミリアと並び、最強キャラの一角として君臨した。

# 設定資料集

「クールなタフガイ」を体現したデザインのジョニー。居合い抜きの達人らしく、刀は手放せない。



コートや、すし等 髪型に  
関心なく、その場で死んで  
かっこよくなるとに伸ばして  
いる。



## ジョニーの魅力

本作随一の人情溢れる伊達男にして、居合の達人というクールな設定もあり、男女問わず高い人気を誇る。技が玄人好みで使用率が低いのが、唯一の泣き所



技のクセの強さも、実に彼らしい。

## 石渡氏が語るジョニー

メイと同じ「家族」がテーマの人物なんですけど、メイは家族を体感していく立場で、周りがそれを見て家族とは何かを考える人物なんですけど、彼の場合は家族というものを確かめるために、自分から行動を起こしていくキャラクターです。何をもって家族と呼べるのか、これは欺瞞なのか、などと悩みつつも大人として振る舞う、少しブルーが入った人物ですね。



カード



ボール



アフロ

<「ACP」ボイスパターン>

| 場面          | セリフ   |
|-------------|---|
| 登場 1        | エレガントに決めるぜ……？ / スマートに終わらせるか…… / 60 秒だ、それ以上はいらない                           |
| 登場 2        | ヒーローの条件は……最後に立っていることだ / カーテンコールは……受け付けないぜ？ / 先に言っておくが……俺はパーフェクトだぜ？        |
| 登場 (対メイ)    | 勝負はプライベートを……持ち込むもんじゃないぜ……お、お前汚ねえぞ！  |
| 登場 (対ディズィー) | どこで覚えたんだそんな言葉…… / それ以上は勘弁して頂戴…… / 馬鹿なぁ!!!                                 |
| 登場 (対スタメント) | そうだな、酒でも付き合ってもらおうか / 未練か？ 心配しなさんな / 気になるなら遊びに来ればいっさ                       |
| 挑発 1        | ヘー！ / マナーが悪いんじゃないか？ / 冷や汗くらいかかせてくれよ                                       |
| 挑発 2        | パーっと行こうぜ？ / もっと派手にいこうぜ？ / 野暮な真似しやがって                                      |
| 敬意 1        | *アタナかなかな……  |
| 敬意 2        | グッドだぜ…… / キマってるぜ…… / ブラヴォーだぜ…… / エクセントリックだぜ…… / ロマンチックだぜ……                |
| 勝利 1        | ブリガ悪かったな / あきらめが肝心だぜ？ / その辺にしときな……  |
| 勝利 2        | ハッピーエンドの条件は……ハンサムが勝つことさ / センスが違うんだな…… / センスが / 俺を本気にさせたのは…… / ミステイクだったな   |
| 敗北          | おおぁああ！ / アンゼリーバブルだぜ…… / 派手にやられちゃったぜ / 未練だぜ / ナンセンスな結果だぜ / 腕が錆びちゃったか……     |
| 敗北 (対メイ)    | お前本気でやったら…… / 手加減無しですか…… / 小遣い減らしてやるからな……                                 |
| ガード         | む / ほお？ / んー / やるじゃない / どうした……？ / それで終わりか？ / おおっとぉ！ / その辺にしときな…… / 危ねえ危ねえ |
| よろけ         | クリティカルじゃない!? / み、ミスったぜ! / しまったぁ!  |
| ダメージ        | つ / くっ / う / なにっ / う / く / お / おおぁ! / くはぁ! / くばぁ!                         |
| カンチョウやられ    | ごぼぁえ! / 俺はノーマルだっは! / 18 歳未満お断りゃ!!   |
| 気絶          | な、なんが見えるぞ…… / 足にさちまった…… / やつは……どこ……だ？                                     |
| ダウン復帰       | なかなかつ…… / 惜しかったな / 凄いで!   |

| 場面           | セリフ   |
|--------------|---|
| サイクバースト (黄)  | アグレッシブが信条だな   |
| サイクバースト (青)  | シリアスにいくぜ!?  |
| 攻撃           | フッ! / シュッ! / ふん…… / はあ! / てえあ! / もらった…… / そこか……? / 遅い |
| → +K         | 飛びな! / ザ・ドリルデンジャー! / はぁああああ!                          |
| ダストアタック      | away!   |
| 通常投げ         | 飛んどきな! / ほらよ! / 油断したな                                 |
| ミストファイナー・上段  | いいだぜ? / そこだ / 上か                                      |
| ミストファイナー・中段  | ミストファイナー!   |
| ミストファイナー・下段  | 足元注意だ / そこか / 下行くぜ?                                   |
| 前方移動 / 後方移動  | ふっ…… / ふん! / いるな                                      |
| 構えキャンセル      | はっ / おっ / とっ  |
| ジャックハウンド     | ジャックハウンド! / まばたき禁物だ…… / 行くぞ!                          |
| グリダー イズ ゴールド | ふっ / ほら / いるか?  |
| バックササイ       | 真髓を見せてやる…… / ミステリアスに決めるぜ / 少し面白くなるか……                 |
| 高穿牙          | 高穿牙!  |
| ディバインブレイド    | ディバインブレイド! / 刮目しな / てい!                               |
| H.I.T.S.     | H.I.T. / H.I.T.S. / スクープ!                             |
| 叩き落し         | 夢見心地だろ? / H.I.T.S. DOWN! / 甘いついてるでしよう                 |
| 覚醒必殺技発動      | デンジャーにいくぜ? / ロイヤルな夢を見せてやる / マーベラスにキメクぜ?               |
| 「それが俺の名だ」    | それが俺の名だ…… / その目に刻み込め者パーフェクトだ……                        |
| 雲張師範直伝       | 雲張師範直伝! キマってるぜ…… / 死角からの攻撃だ!                          |
|              | ブラヴォーだぜ…… / ワンダフルにいくぜ! / エクセントリックだぜ……                 |
| 一撃必殺技準備      | チェック・メイトだ / 何度も押めるモンじゃないぜ? / 伝家の宝刀だ……                 |
| ジョーカートリック    | ジョーカートリック / THE END! / ジョーカーを引いた……                    |

エンディングギャラリー

メイたち快賊団の仲間と共にいるグラフィックが多い中、男の哀愁を感じさせるようなものも。

「ISUKA」



「ACP」



「AC」



「X」



「AC」



「XX」

混迷の時代を飄々と舞い踊るジャパニーズ

# 御津 闇慈

## ANJI MITO

### PROFILE

身長:183cm 体重:68kg 出身:壊滅前の日本  
血液型:B型 大切なもの:信念、自由  
趣味:体を激しく動かすスポーツ、旅 誕生日:1月1日  
嫌いなもの:天邪鬼、屁理屈  
CV:五十嵐亨

### キャラクターの歩み

#### 『X』

この時代には珍しく、純粋な日本人の血を引く人種の一人。ジャパニーズと呼ばれる彼らは、かつてジャスティスさえも警戒し第一攻撃目標としたこと、高い確率で強力な潜在能力を持つことから、世界的な保護活動、ありていに言えば生活の拘束を強いられていた。それを受け入れる者も多かったが、闇慈は現状の自由を選択。自らの人種を偽り、かつて日本を滅ぼしたGEARの軍団を生み出したとされる「あの男」を探す旅を続けていた。その目的は復讐などではなく、「あの男」自身に出会うことで自らが抱いた考えの答えと、その興味を満たすことのみ。直情家の彼としては、それを確かめずにはいらなかった。



#### 『XX』以降

『X』から変わらず、「あの男」に会うために旅を続けており、他のキャラとの会話中では飄々とした面のみを見せている。家庭用のifストーリーでは、イノを退け「あの男」のもとにたどり着き、GEARに関する自説を披露して目的を果たした。その後、「あの男」の計画に賛同するような描写もあるが、正史との関連は定かではない。『2』の時代の消息や動向についても、一切明かされていない。

### 闇慈を知るためのキーワード

**舞:** 闇慈の戦闘スタイルは「舞」の動きを取り入れた、相手の攻撃を利用する返し技を中心にしたものとされ、ゲーム内でも反映されている。しかし石渡氏にしてみればこの表現は「失敗」だったとのこと。今後再登場の機会があるなら、完全なる「舞」を身に付けた彼が見られるかもしれない。

**絶扇:** 封炎剣などと同じく、アウトレイジから分割された8つの神器の1つで、「風」の法力を高める力を持つ。「簡単に言えば拾った」というのが石渡氏が語る入手のいきさつで、この経緯については、公表の機会が今のところないようだ。

**あの男:** 闇慈の明確な目的については、アーケード版の中ではあまり触れられていない。『2』に通じる正史から見ると、ifストーリーが多い家庭用において、『XX』で彼が「あの男」に述べた「ギアは兵器計画ではなく、人類を強化する計画」という仮説は否定されていない。これが正史だとしたら、非常に重要な伏線となるが……?



|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

● カラーバリエーション(ACP)

Chapter 2 Character

# 必殺技紹介

(「X」～「ACP」)

絶扇を武器に、舞うように戦う閻魔。風神から派生できる技や、ガードポイントから派生できる技など、変わったものが多いのが特徴だ。

必フ 登場作品 [X]～「ACP」



扇から蝶が出現する飛び道具で、ガードさせると相手の頭上から再度攻撃する。[#R]までと、「AC」のフォースブレイク版は2度目が中段技なのでガード崩しに役立つ。

必フ 登場作品 [X]～「ACP」



ガードポイントで攻撃を受け止め、回転しながら上昇する。「AC」以降はフォースブレイク版も追加。

必着 登場作品 「AC」～「ACP」



ガードポイントから派生する地上突進技だ。

必陰 登場作品 [X]～「ACP」



斜め前方にジャンプして空中の相手をつかみ、巨大な扇で挟む必殺技。ダウンを奪えるため、主に連続技の締めで使う。「XX」以降は、つかむ前にフォースロマキャンが可能。

必戒 登場作品 [X]～「ACP」



両足を揃えジャンプして踏みつける。小さく跳ぶP版、大きく跳ぶK版があり、どちらもスキが小さい。

必戒参式 登場作品 「XX」～「ACP」



風神の派生専用技。小ジャンプの戒をくり出す。

必戒参式 登場作品 「XX」～「ACP」



EXX専用の戒。NORMALのK版と同性能。

必戒参式 登場作品 「XXS」～「ACP」



EXで使える空中版の戒。ジャンプ直後に使うと強力。

絶 登場作品 [X]～「ACP」



画面後方に消えたあと、巨大な光の龍に乗って画面を横断する一撃必殺技。攻撃後、画面外から戻ってきて敬意モーションをとるため、ガードされると相手の一撃必殺技などでも反撃を受けてしまう。使うなら相手を気絶させた際など、確実にヒットする場面で使うこと。なお、「X」の閻魔は陰をくり返し決めて気絶を奪えたため、絶を狙いやすかった。

必風神 登場作品 [X]～「ACP」



前進しながら体当たりを仕掛ける。HS版は長い無敵時間があるほか、EX版だと相手の裏に回り込む。

必一足飛び 登場作品 [X]～「ACP」



前方に小さく跳ぶ移動技。風神から派生可能。

必針巻式 登場作品 [X]～「ACP」



垂直に跳び上がり複数の扇を投げつける、風神の派生技。「XXS」以降はフォースロマキャン可能だ。

必風刃 登場作品 [X]～「ACP」



風神の派生技で、相手の足元をなぎ払う下段技。

必針式 登場作品 [X]～「ACP」



空中で青い玉を発生させる。「#R」までは多段技。「XXS」以降は相手がバウンドするように変化した。

必フ 登場作品 「XXS」～「ACP」



体を大きく広げて扇で叩きつける風神の派生技。

覚「誠興義」[彩] 登場作品 [X]～「ACP」



巨大な扇を回転させ、相手を挟んでフィニッシュする覚醒必殺技。シリーズによりフォースロマキャン可能なタイミングが変化した。

覚花鳥風月 登場作品 「XX」～「ACP」



舞つみづに4連撃を決める覚醒必殺技。ガードポイントで相手の技を受け止めたときに使え、「AC」以降はフォースロマキャンできる。

覚天神脚 登場作品 「XX」～「ACP」



戒の強化版で、相手を踏みつけたあと回転する。

覚天 登場作品 [X]～「ACP」



EXの天神脚で、無形の派生技として使用できる。

覚彩 登場作品 [X]～「ACP」



無形の派生技の一つ。攻撃後さらに追撃ができる。

覚無形 登場作品 [X]～「ACP」



風神の強化版で、ヒットすると派生技で追撃が可能。

## ～キャラクター性能～

### ●疾を使った強力な攻め

「X」、「XX」、「#R」の通常版と「AC」以降のフォースブレイク版疾は、相手の頭上から降ってくる部分が中段技。この部分と同時に下段技を出せば、実質ガード不能の連係が可能だ。通常投げや足払

いでダウンを奪ったあと疾を出せば、起き上がった相手にガードさせられ、ダッシュから通常技で固めて前述の連係に持ちこめる。「#R」まではこのパターンをゲージに関係無く狙えたので、閻魔の勝ち戦法として確立していた。

# 設定資料集

舞をモチーフとした戦闘スタイルを取っているだけあって、闇慈のデザインは風流なイメージが強い。



通常時は扇くと、上図のように折し型のおおきく描いておはす  
※特定の技のキメポーズ時は中図の折し型に文字が入れあかひます



カード

アフロ

ボール

## 闇慈の魅力

飄々としたキャラはほかにも多いが、それに終わらず言うべきところは言う、熱血漢としての部分が共感を集めている。斬新な衣装や、舞いの動きも人気だ。



風神(HS)の扇を広げるフィニッシュチェーンなど華麗な技も多い。

## 石渡氏が語る闇慈

非常に伊達男、といった振る舞いをしてはいますが、内側では非常に打算的な性格をしているんです。そのギャップを表現してみても、良い悪いではなく「こういう人物はどんなの?」と問いかけてみたい、と考えています。デザイン的には、ゲームに「和」を足したかったのと、チェーンを繋げていくのがまるで踊るように見えると面白いのでは、と考えました。

<「ACP」ボイスパターン>

| 場面          | セリフ   |
|-------------|---|
| 登場 1        | 始めっからバシてくぜ? / 手抜きすんなよ? / 待たせたなあ                                   |
| 登場 2        | 言い訳でも考えときな / 何発俺に当たるかな……? / 常勝不敗がモトーでね……                          |
| 立ちポーズ       | 遠慮だぜ……  |
| 挑発 1        | やる気がねえなら帰んな! / なめてんのか……? / 度胸が足りねえ                                |
| 挑発 2        | セコイ真似すんなよ…… / 降参ならそう言えっの! / しまいにヤキレるぜ……!                          |
| 敬意 1        | いやへはは / たあは…… / おいおいおい  |
| 敬意 2        | 一本取られたぜ / かないませんあ / なかなかに勝うねえ                                     |
| 勝利 1        | 天地に無双の舞だ / 義憤をして我に及ばず…… / いつでも相手になってやんぜ?                          |
| 勝利 2        | 成敗! / 未熟! / 笑止!   |
| 敗北          | コンチクショー!! / うおああああ! / 何だとおおっ! / 世界は広いぜ…… / ドジっぜ……! / 次は本気を出してやるう! |
| ガード         | く / なっちゃんえよ / ちいっ! / おいおい / 脇を締めな! / 稽古が足りないねえ / 腰が入ってねえ          |
| よろけ         | こら、ちよっと、ほら! / や、これはちよっと……! / しまっ……、その、タイム……                       |
| ダメージ        | なっ! / く / う / くお / てめえ! / かはっ / いてえ! / うわあ / ごわあ!                 |
| カンチョウやられ    | 臨死体験! / またコレかよ!!! / 何が慣れてきた!                                      |
| 気絶          | ち、ちよっと待て…… / ま、まだやれるぞ…… / か、かかってこいオラ……!                           |
| ダウン復帰       | よっど! / やるねえ / よいしょ!   |
| サイクバースト (黄) | 男を見せるぜ! / 余興は仕舞いにするぜ!   |
| サイクバースト (青) | 血管切れたぜ!   |
| 攻撃          | よっ / はっ / ほ / ハイ! / おおっ! / せい! / おらよ! / とっときな! / でえりやあ!           |

| 場面      | セリフ                            |
|---------|--------------------------------|
| ダストアタック | 夢極! / 舞ってみな! / 飛んじまいな!         |
| 通常投げ    | ちよろちよろしてんじゃねえ!                 |
| 疾       | 疾!                             |
| 風神      | 風神!                            |
| 針・壱式    | 針!                             |
| 針・貳式    | 針!                             |
| 一足飛び    | 呆けてんじゃねえぞ?                     |
| 風刃      | 風刃! / 失礼するぜ! / お留守だぜ! ……       |
| 臨       | 臨!                             |
| 紅       | 紅! / 因果応報!                     |
| 戒       | 戒!                             |
| 戒・貳式    | 戒!                             |
| 覚醒必殺技発動 | おし! 大技いくぜ! / アレを出すかあ! / 奥の手発動! |
| 一誠奥義「彩」 | 一誠奥義……「彩」…… / 一筆映かせな! ……偉いねえ…… |
| 天神脚     | 天神脚!                           |
| 花鳥風月    | 花鳥風月 / 礼賛無用 / いいもん見れたろ?        |
| 無形      | 無形 /                           |
| 一撃必殺技準備 | はああっ! / やるしかねえ!! / トドメといくぜ!!   |
| 絶       | 絶!!                            |

エンディングギャラリー

雅なグラフィックが多い中、「ACP」では「あの男」に協力して梅喧を監視する展開も。

「ISUKA」



「XX」



「AC」



「AC」



「ACP」



亡き主を想い組織の存続に尽力する迷い人

# ヴェノム

## VENOM

### PROFILE

身長:179cm 体重:66kg 出身:アサシン (イギリス)  
血液型:A型 大切なもの:ザトー、思いやり  
趣味:読書、チェス 誕生日:孤児なので不明  
嫌いなもの:血、ザトーに仇なす者  
CV:八重田幹雄(「GG X」~「GG XX SLASH」まで)、  
諏訪部順一(「GG XX ACORE PLUS」)

### キャラクターの歩み

#### 『X』

孤児だったが組織に拾われ、その一員となる。しかし、その繊細な性格から暗殺者としては開花しなかった。やがて組織から役立たずとして処分されそうになるものの、新たに組織の首領となったザトーによって才能を見出され、運命が一変。自らの存在価値を認めてくれたザトーに報いるため、絶対の忠誠を誓う。

しかし第二次聖騎士団選抜試験が終了した後、獄中からでさえ指示を伝えてきたザトーからの連絡が途絶えたため、組織内で不穏な噂が流れ始める。そんなある日、ザトーの帰還を信じるヴェノムの元に、ザトーらしき人物の目撃情報が入る。



#### 『XX』以降

情報の真偽を確かめるべく搜索の旅を続けた結果、ヴェノムはザトーがエディに支配されたことを知る。組織の内部はさらに揺れ動き、創設者であるスレイヤーもまた、組織の現在の状況を快く思わず、組織の解体を目的に動き出す。だがヴェノムはザトーの死を乗り越え、彼が残した組織をまとめ上げていくことを固く決意し、組織存続の危機を乗り越えることに成功する。

### ヴェノムを知るためのキーワード

**組織存続:** アサシン組織はザトーを失うことで統率を失い、空中分解寸前の状態に追い込まれる。しかしヴェノムが新たな首領となることで、『XX』以降の時代も存続し続けることとなった。ちなみに石渡氏によれば、ヴェノムが首領になることで組織の体制も変化し、世界経済の動きにも大きく影響するような、各国家としても切り離せない、シンジケート的な組織へと変貌していくらしい。

**ビリヤード:** ヴェノムが使うビリヤードを用いた戦法は禁呪ではなく、独自に編み出したもの。ここに至るまでヴェノムは努力と試行錯誤を繰り返したらしく、プリジット戦の勝利画面を見るに、かつてヨーヨーも武器の一つとして試したことがあるようだ。

**ボール:** 無限に出現するビリヤードのボールは、法力で取り出しているものとのこと。この時代に戦う異能者のほとんどは、大なり小なり何らかの形で、法力を補助的に使用していることがほとんどだ。



● カラーバリエーション(ACCP)

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

Chapter 2 Character

# 必殺技紹介

〔X〕～〔ACP〕

ビリヤードのキューとボールが武器のヴェノム。必殺技はボールを打ち出すものが多く、ボール生成を使えばさまざまな攻めが展開できる。

必フ 登場作品 〔X〕～〔ACP〕



ボールを水平に打ち出す飛び道具。弾速が遅いS版と速いHS版があり、〔XX〕以降はフォースロマキャン対応技だ。

必 登場作品 〔X〕～〔ACP〕



ボールの上に瞬間移動する技だ。

必フ 登場作品 〔AC〕～〔ACP〕



ボールを打ち出す必殺技の動作を即座に中断する。

必フ 登場作品 〔X〕～〔ACP〕



マッセの動作でボールを打ち出し、地面で反射させる技。〔AC〕ではフォースブレイク版が追加。

必フ 登場作品 〔XP〕～〔ACP〕



キューをしならせて、その反動で跳び上がりつつ蹴り上げるEX専用技。出始めが無敵で、1段目のみ空中ガード不能なため対空手段として重宝する。

覚 登場作品 〔X〕～〔ACP〕



巨大な気弾を生成する覚醒必殺技。攻撃回数が非常に多い飛び道具で、ガードさせるだけでも体力を大幅に削られる。また技後先に動けるので、ガード中の相手にガード崩しを相うと強力だ。

覚 登場作品 〔XXS〕～〔ACP〕



同時に5個のボールを生成する覚醒必殺技。生成されたボールは電撃を帯びており、多段ヒットする。

覚 登場作品 〔X〕～〔ACP〕



必 登場作品 〔X〕～〔ACP〕



画面上にボールを配置する。〔XX〕以降は空中でも使用でき、〔AC〕はボールの配置が変更された。

必 登場作品 〔XX〕～〔ACP〕



ボールをパワーアップさせる。EXでのみ使用可能。

必フ 登場作品 〔X〕～〔ACP〕



キューを前方に突き出し、回転させて前進する突進技。〔AC〕ではフォースブレイク版が追加された。

必 登場作品 〔XX〕～〔ACP〕



掌底をくり出すと同時にボールを生成する打撃技。

必フ 登場作品 〔X〕～〔ACP〕



空中からキューで連続突きを放ちながら落下する技。中段技なので低空で使うとガード崩しに便利。HS版は、着地後サマーソルトキックに連係し相手を浮かせられる。

一 登場作品 〔X〕～〔ACP〕



キューで相手を叩きボールに変化させて打ち出し、爆発させる一撃必殺技。攻撃発生は遅いが、出始めに長い無敵時間がある。なお、ボールは相手キャラによって変化する。

## ～キャラクター性能～

### ●ボールを使った多彩な立ち回り

ヴェノムの持ち味はボールを使った攻めだ。ボール生成やデュビスカープで配置されたボールは、ヴェノムの攻撃で打ち出すことができ、飛び道具として使える。さらに打ち出したボールは、他のボールに当たると反射。これを利用すれば遠距離からさまざまな攻めができる。また、起き攻めや接近戦の囮にも利用可能だ。

NORMAL版は地上で連続してボールを打ち出す覚醒必殺技。

# 設定資料集

髪に描かれた瞳が印象的なヴェノム。初期設定では闇癒のように扇や十字架を得物としていた。



カード

ボール

アフロ

## ヴェノムの魅力

暗殺者ながら心優しく、非常に礼儀正しいという人物像が、主に女性の好感を集めるヴェノム。ザトーに関してはつい熱くなる点もまた、人間的魅力の一つ？



戦い方も、非常に英国紳士的。

## 石渡氏が語るヴェノム

彼自身は、や●いギミックキャラクターです(笑)。ミアと同じように生まれたキャラですが、どちらかというとザトーの正当性を強調するためのキャラですね。デザインコンセプトとしては、動きで面白いものを見せたいとビリヤードを選択しました。最初はチェロを持たせたりしていたんですが、開発中に行っていたビリヤードの店で「これだ!」と(笑)。

<「ACP」ボイスパターン>

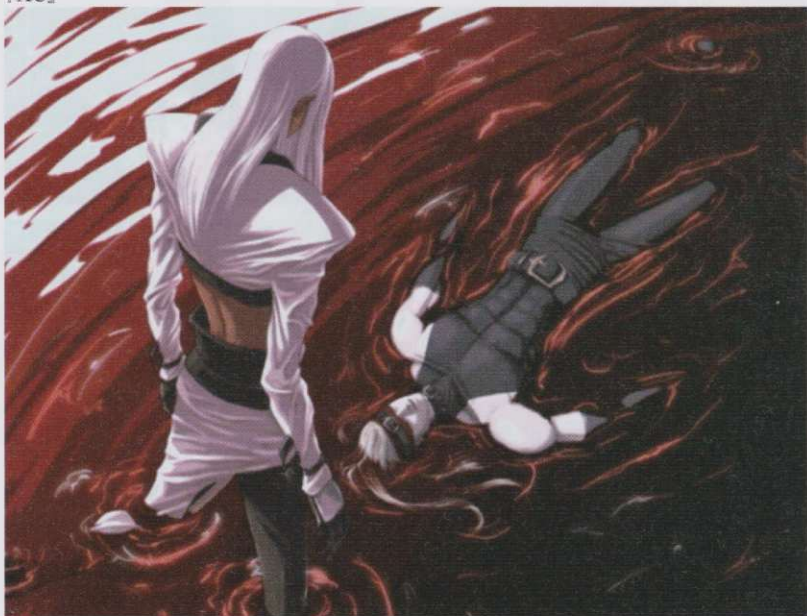
| 場面          | セリフ  |
|-------------|--|
| 登場 1        | ブレイクだ……/君に用は無いのだが……/そこを退いてくれないか……                          |
| 登場 2        | ハンドセーフを忘れないことだ/屑ならしになるか……/やむを得んか……                         |
| 登場 (対ミア)    | ミア……あなたさえ居なければ! /もう、上司ではないあなたに、遠慮はしない/任務……いや、私の激情を止めてください! |
| 登場 (対エディ)   | 愚弄してくれたな……たとえムクロだけでも……返してもらおうぞ!!                           |
| 登場 (対スレイヤー) | 先輩は吹かないでいたごう/我が心、既に屍ゆえに心配はご無用/忠誠を尽くす、それはあなたにはない            |
| 挑発 1        | ブッシュアウトするの? /キュー無しでも? /君は退屈だ                               |
| 挑発 2        | 休憩をはさもうか/それが君の戦法なのか……/お茶の時間にしたのだが                          |
| 敬重 1        | これほどは……驚いたな……/並の腕ではない……                                    |
| 敬重 2        | ストロークから美しい/なかなかのセーフティだ/危うくランアウトされるところだ                     |
| 勝利 1        | ゲームセットだ……/9 ボールゲットだ……/一度のチョークで十分だったな                       |
| 勝利 2        | ふうおおおお……   |
| 敗北          | これまでか……! /ザトー様/不覚……! /シャフト一つおよばなかったか/あきらめるわけには……/誤算だった     |
| 敗北 (対エディ)   | ザトー様……/私が未熟なばかりに!/今おそばに……                                  |
| ガード         | ぬ/これはカットか? /軽い/選はかな/避けるまでも無い/それで終わりか/読んでいるぞ                |
| よろけ         | フロックか! /く、この威力……!  |
| ダメージ        | むっ!/む/ん!/くはっ/うお!/くはっ! /ぐあぁ!/うおぁ                            |
| 前のめりダウン     | ミスキュー/は/おう   |
| カンショウやられ    | そのキューは規定違反だ/ふほおぁ? /あの方以外に……!                               |

| 場面          | セリフ                             |
|-------------|---------------------------------|
| 気絶          | スクラッチしたか/気配が読めん!                |
| ダウン復帰       | こちらの番だな                         |
| サイクバースト (黄) | 無駄な時間は省こうか                      |
| サイクバースト (青) | ファールを犯したな                       |
| 攻撃          | ふ/はっ/はぁ/どろ/ほ/コーナード/サイドだ/イングリッシュ |
| ダストアタック     | ゆくぞ……?                          |
| 通常投げ        | すまんな/スキドさせてもらおう/フリーボールだな        |
| スティンガーエイム   | スティンガーエイム/スティンガー!! /ショット!       |
| カーカスライド     | カーカスライド!! /マッセ……!!              |
| デュビスカーブ     | デュビスカーブ! /死角を取ったぞ!/次が読めるか?      |
| オブジェクトボール   | オブジェクトボール/進化するぞ/殺してやる           |
| ダブルヘッドモービット | ダブルヘッドモービット!!                   |
| マッドストラグル    | ゆくぞ……?                          |
| 瞬間移動        | 見誤ったな……! /ここだ……/そこではない……!       |
| 覚醒必殺技発動     | 時間を取らせたな……/覚悟を決める……             |
| ダークエンジェル    | ダークエンジェル!! /滅世のまざしよ             |
| レッドヘイル      | レッドヘイル!                         |
| タクティクアーチ    | タクティクアーチ!! (※ほか不明)              |
| 一撃必殺技準備     | コールドショットだ/深業のレイクイムを……/でえええ      |
| デムボウガー      | デムボウガー!! /終わりだ!/もうトリックは終わりだ     |

エンディングギャラリー

ザトーに代わり組織をまとめてはいるものの、心の中は孤独で満たされている様子が見える。

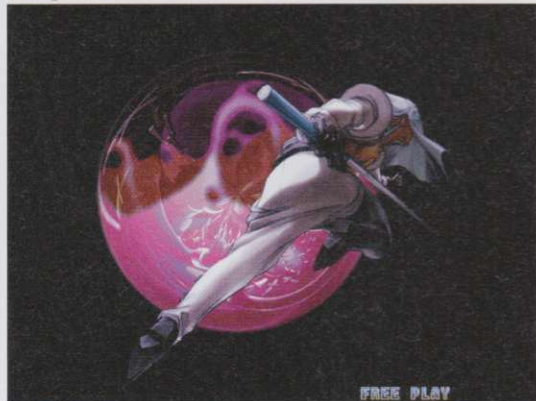
「AC」



「ISUKA」



「XX」



「ACP」



「X」



「AC」

呪われし運命を背負いながらも希望に生きる少女

# デイズイー

## DIZZY

### PROFILE

身長:167cm 体重:56kg 出身:不明  
 血液型:解析不能  
 大切なもの:育ての親、森の動物  
 趣味:羽の毛繕い(?) 誕生日:12月25日(仮)  
 嫌いなもの:密猟者  
 CV:藤田佳寿恵



### キャラクターの歩み

#### 『X』

ある村に捨てられていたデイズイーは、当初はどう見ても人間の子供だった。身寄りのない老夫婦が彼女を育て始めたものの、その体と知能の急速な成長に、村人は恐怖感を感じる。やがて彼女の体には翼と尻尾が現れ、GEARとして処分されることが決定。しかし老夫婦は「悪魔の棲む地」と呼ばれる人が近付かない森にデイズイーを匿い、以後彼女はそこで3歳(見た目はほぼ成人女性)になるまで隠れ過ごす。

しかしその棲家を人間に見発されてしまったため、以降賞金目当てに襲い来る相手を、怪我をさせないように撃退し続ける生活を余儀なくされる。テストメントの協力を得つつも、日常生活を送ることに限界を感じていたころ、強大な力を持つソルによって倒されてしまう。しかしソルは彼女にとどめを刺さず、そのまま去っていった。

#### 『XX』以降

ソルに倒された後、その場に駆けつけたジョニーたち快賊団によって、仲間として迎え入れられる。お使いに食事当番にと忙しい日々を送りながら、彼女の存在を理解してくれる人物と触れあい、悩みながらも幸せに過ごすようになる。そして理解者の1人であるカイとは、種族の壁を越え次第に親密な関係になっていく。

### デイズイーを知るためのキーワード

**ハーフギア:** 人間とGEARの間に生まれた奇跡的な存在である上、家庭用ではジャスティスを見て「お母さん」と呼んでおり、母親がジャスティスであることは間違いない。なぜこのようなことが起こったのか、父親は誰なのか……。それらの疑問もまた、ジャスティスの名がGEAR細胞とともに重要な意味を持ちつつある、『2』以降の作品で明かされるのかもかもしれない。

**ネクロ&ウンディーネ:** デイズイーの両翼に宿る人格の名前。ハーフギアであるデイズイーのGEARとしての本能部分はこのように本体の意識から分離し、独自の防衛機能として稼働している。ネクロは攻撃的で、ウンディーネは温厚な性格。反対の性格の二者は仲が悪く、反発しあうこともしばしば。

**悪魔の棲む地:** かつてGEARが拠点として暴れていたため、人が恐れて近寄らなくなった森。デイズイーが去った後もテストメントがここで静かに暮らしており、ドラマCDではデイズイーがここへ再び遊びに来るエピソードなどもある。



● カラーバリエーション(C.A.P.D.)

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

# 必殺技紹介

〔X〕～〔ACP〕

空中ダッシュとバックステップを2回出せるため、機動性が高いディズイー。必殺技もラッシュがかけやすいように、飛び道具を多く備える。

登場作品  
〔X〕～〔ACP〕



両腕を振り下ろし、離れた場所の地面から氷柱を発生させる。ダメージが高いうえにダウン復帰不能時間が長く、奇襲や連続技の締めに使え。ディズイーの主力必殺技だ。

登場作品  
〔X〕～〔ACP〕



青い炎が宿るたいまつを回転させつつ飛ばす。飛び道具の軌道はU字、山なりと二つある。

登場作品  
〔XX〕～〔ACP〕



巨大な剣のようなものを振り下ろす。スキは大きいものの、攻撃発生が早く連続技に使いやすい。

登場作品  
〔X〕～〔ACP〕



巨大な火柱を連続して発生させる。通常キャラとEXキャラで性能が異なり、前者は発生が早いものの無敵時間が短く、後者は無敵時間が長いので切り返しに使いやすい。

登場作品  
〔X〕～〔ACP〕



テンションゲージを100%消費する覚醒必殺技で、ネクロがレーザーを射出したあと、ディズイーが巨大なレーザーを放射する。攻撃発生が極端に遅いので当てること自体難しいが、クリーンヒットさせたときのダメージはかなりのものだ。

登場作品  
〔AC〕～〔ACP〕



雄たけびを上げると共にディズイーの力が暴走し、攻撃がヒットすると相手を吹き飛ばして一撃でK.O.する。準備動作を必要としない一撃必殺技で、テンションゲージがMAXの時のみ出すことができる。攻撃発生が遅く、実戦で当てるのは難しい。

登場作品  
〔X〕～〔ACP〕



頭に雷を帯びた球体を設置し、一定時間後に相手方向へ飛んでいく。空中や遠距離にいる相手へのけん制に使う。

登場作品  
〔XX〕～〔ACP〕



飛ぶ道具系必殺技。相手方向に氷の刃を飛ばす。

登場作品  
〔XX〕～〔ACP〕



雷を帯びた球体を停滞させる。刃が相手へ発射される。停滞時にボタンを離すと、刃が相手へ発射される。

登場作品  
〔X〕～〔ACP〕



水色の貝のようなもの生成して攻撃させる。ボタンによって大きく攻撃方法が異なり、P版、K版は踏み付き攻撃、S版は空中からレーザーを放射、HS版は地上に近い高度でレーザーを放つ。なお、〔XXS〕からEXキャラには、泡を生成するD版が存在する。

登場作品  
〔X〕～〔ACP〕



地面に設置した紋章に相手が触れると発動する覚醒必殺技。ヒットすると相手を棺の中に閉じ込め、そこにネクロが光の矢で追撃を加える。EXキャラのものは性質が異なり、当て身技になっている。

登場作品  
〔XX〕～〔ACP〕



ネクロの力を宿してパワーアップする。相手の攻撃に対してのけぞらなくなり、防御力、スピードがアップする。

## ～キャラクター性能～

### ● 遠距離戦に特化した性能

ディズイーはいくつもの飛び道具を持っており、遠距離から相手を攻撃する能力が高い。反面防御的な必殺技が少なく、接近されるともろい一面も併せ持つ。飛び道具の射出パターンを増やして、いかに相手を近づけないかが勝負だ。

# 設定資料集

シリーズの女性キャラの中でも、かなり露出度の高いコスチュームを着用している。何気にセクシー？



ボール



カード



アフロ

## 石渡氏が語るディズィー

生まれながら選択できなかったものを背負った人間が生きていく上で考えることを、皆に見てほしいという気持ちから生まれたキャラクターです。彼女自身は至極真っ当な人間性を持っているながら、忌み嫌われてしまう存在なんです。そういう人物が幸せを掴むために、何ができるのかということを描き、共存のための一助とは……などと考えてみてほしいと思っています。

## ディズィーの魅力

ボスキャラとして登場した際にプレイヤー全員が受けた衝撃は、そのまま現在も人気の一因となっている。外見や技とその性格のギャップは、今なお新鮮だ。



一撃必殺技の極太ビームなど母親譲りの技は、非常に強力。

<「ACP」ボイスパターン>

| 場面           | セリフ   |
|--------------|---|
| 登場 1         | また後でね…… / 危ないから下がって / 遊んでおいで  |
| 登場 2         | 今日は掃除当番なので…… / おなべに火をかけっぱなしなので…… / 人気小説の新作をお願いされているんです / オープンセールを任せちゃって…… / 今日は食事当番なので…… / 今日は打ち上げとかで…… |
| 登場 2-2       | 早く帰りたいんですが…… / みんなを待たせたくないです / 長くは居られないんですが……   |
| 登場 (対ジョニー)   | あれ? 今日は「しげこんだ」んじゃないんですか? / メイが弱点を教えてくれました…… / ええと……、あの本没収しますよ!  |
| 登場 (対テストメント) | はい、みんな仲良くしてくれます / あなたが……、くれたんですよ / ジョニーさんが「一度遊びに来い」って言ってました   |
| 挑発           | お願い二人ともやめて / いい子だからやめて / まだ続きそう……?  |
| 敬意 1         | それはどの力があるのに…… / あまり刺激されるとこの子たちが…… / 暴力は何も生みませんよ?  |
| 敬意 2         | あ、ウンディーネ、大丈夫だよ / なぜかネクロが喜んでいます / 5 時までには帰らないと、みんな腹ペコで……   |
| 勝利           | みんな、勝ったよ / あの、もう帰ってもいいですか? / いけない、夕飯に間に合うかな   |
| 敗北           | どうして…… / お母さん…… / お父さん…… / きゃああああ! / みんな…… さよなら…… / お当番が……  |
| ガード          | く! / やめて…… / お願い / これ以上……   |
| よろけ          | あれ? 何が……  |
| ダメージ         | う / あ / ん / きゃっ / いやっ / ああ! / あああ! / きゃあ! / うう……!!  |

| 場面             | セリフ   |
|----------------|---|
| カンチョウやられ       | あっ! / これは何……? / 大人って……  |
| 気絶             | しっかりしなきゃ…… / はあ、そうさんがけが残ってた…… / はい、ニンジンとタマネギですね……?  |
| ダウン復帰          | やっ! / あぶない…… / すごい……  |
| サイクバースト (黄)    | みんなのために!  |
| サイクバースト (青)    | やってくれたな! / どうしても負けれないの  |
| 攻撃             | あっ / いけない……! / ダメっ!!  |
| ダストアタック        | なに? / どうしたの?  |
| 通常投げ           | お願いやめて!!  |
| はじめただの明けだったんです | ネクロ……   |
| 魚を捕る時に使ってたんです  | はいっ! / ウンディーネ!  |
| よ戯し相手になってくれます  | 出てきて / ねえ / お願いね  |
| マイクロソード        | この剣! / 天使の力!  |
| ネクロ怒った場合       | 俺は加減を知らんぞ / 下衆どもが…… / 生きては帰れんぞ!   |
| 覚醒必殺技発動        | ダメ…… / 抑えきれない…… / ダメ…… / 逃げて…… / ください……   |
| ガンマレイ          | も…… / 誰も傷つけないの…… / きゃああああ! / どうして…… / こんな力、要らないのに…… / あ…… / あ…… / ごめんなさい…… / みんなが顔死しちゃうから…… / いやああああ! |
| 力が……抑えきれない……   | いや…… / ああ…… / 抑えきれない……  |

エンディングギャラリー  
 幸せそうなグラフィックが多い中、「ACP」の1コマは、「2」への布石を感じさせる。

[ISUKA]



[XX]



[AC]



[AC]



[ACP]



[X]



「あの男」とは別な観点から世界を傍観する吸血鬼

# スレイヤー

# SLAYER

## PROFILE

身長:185cm 体重:70kg 出身:トランシルバニア  
 血液型:判別不能 大切なもの:シャロン  
 趣味:HAIKU、勝負事、人間観察 誕生日:10月31日  
 嫌いなもの:ロマンを持たない人間  
 CV:家弓家正



## キャラクターの歩み

### 『XX』

何百年前から歴史の闇に生きる、吸血鬼一族の末裔である存在。吸血鬼は人が生み出したGEARとはまた異なる超自然的な亜種であり、その戦闘力は人類をはるかに上回る。だが種の存続のためには人間の血液という限られた食糧が必要となり、個体数の少なさもあって総力戦では人類に敵うはずもなかった。そうして同胞が減っていく中、アサシン組織を作って自ら長となり、その素性を隠し血液を手に入れるという方法で、最後に生き残ったのがスレイヤーである。

設立当時の組織は少数精鋭の義侠集団だったが、規模が拡大するにつれ、その精神を忘れていった。さらにスレイヤー自身、他人に対しては徹底的に放任主義だったため、組織は犯罪集団へと変貌していく。そんなある日、シャロンという吸血されても吸血鬼化しない不老不死の存在と出会った彼は組織から身を引き、彼女との人知れぬ暮らしを選ぶ。

しかしその後しばらくして、サトーを失い内部崩壊を起こしつつある組織から、スレイヤーにリーダー復帰を求める声が届く。スレイヤーは組織に対し微塵の未練も持っていなかったが、自らの行動のけじめをつけるべく、下界へと出向く。

## スレイヤーを知るためのキーワード

**人間観察:** 石渡氏いわく、スレイヤーの「人間観察」とは戦争のあり方など、人間が抱える大きな問題を、遠隔した視点からざらりと語ってしまう、彼ならではの行為だという。しかし彼は人間観察が好きで、人間もまた好きなのだという。そのためもし人間が減びそうになれば、「それはつまらないよね」などと呟きつつ、助けに来てくれるかも知れないとのこと。

**シャロン:** 吸血しても吸血鬼化しない、不老不死の女性。その謎について石渡氏に聞いたところ、「特異体質の人間で、『2』でいうバグカードの情報に「バグがあるのかも知れません」とのこと。いわばアクセルやレイヴンなどのような、時間や生死の概念を超えた特異な存在の一人なのだ。

**HAIKU:** ダンディズムに並ぶスレイヤーの代名詞。一撃必殺技を決めるとランダムでHAIKUが表示されるのだが、奇跡的な確率で、非常にシュールな組み合わせが生まれることも。

● カラーバリエーション (ACP)

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

Chapter 2 GEAR SLAYER

# 必殺技紹介

(「XX」～「ACP」)

スレイヤーは拳での攻撃や体当たりなど、己の肉体を使う攻撃が得意技。さらに相手に噛み付くような吸血鬼特有の必殺技も兼ね備えている。

必 マップハンチ



前方に突進しつつ拳で殴りつける攻撃。P版とK版では性能が異なり、後者のほうが移動距離が長い。

必 マップフェイント



マップハンチのように前方に移動して止まる。

必 アンダートゥウ



身をひるがえして攻撃。「#R」まではガード不能、それ以降は相手の攻撃を耐える性能を備える。

必 血を吸う宇宙



相手に噛み付く「#R」以降は投げてみるという状態になる。

必 ビックバンアッパー



前方に瞬時に移動しつつ、強力なアッパー攻撃を放つフォースブレイク。

覚 V字型ダンディー



空中からV字を描くように突進する。空中連続技に使いやすい。

覚 直下型ダンディー



空中から前方下方向へ突進。足部分のエフェクトに当たると大ダメージがアプする。

覚 永遠の翼



地上から前方上方向に向けて跳び上がる。連続技や無敵時間を利用した動きのみに便利だ。

覚 デッドオンタイム



拳を突き出したまま前方に跳び、突進系覚醒必殺技。カウターヒット時の威力が大きい。

覚 ロイヤルハント



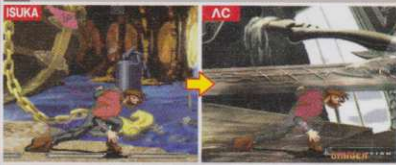
頭上をマントをひるがえす。相手に当たるとはるか上空へワープさせ、地面に落下する。

一 オールデッド



タックルに当たると演出が開始。俳句を読んだあとに、アッパーで相手をはるか彼方に吹き飛ばす。なお俳句の内容はランダムで、詳細はP110を参照。

必 Dダンディーステップ



一度後方に退いてから前進する特殊なステップ。ここからはさまざまな攻撃に派生できる。

必 フットルースジャーニー



マントを広げて回転させる空中戦用必殺技。

必 パイルバンカー



拳を突き出したまま突進する。Dステップからの派生攻撃。ヒット時のその快感が本作でも随一。

必 アンダーブレッシャー



拳を振り上げるD(ダンディー)ステップ派生。

必 イッツリイト



アンダーブレッシャー後に拳を振り下ろす中段。

必 クロスワイズヒール



D(ダンディー)ステップの派生技で、バク転のように跳ねながら2段蹴りをくり出す。EXは単発技だ。

必 ダミーニビネーション2段目中段



EX専用技で、マップハンチのあとに連係する。

必 ダミーニビネーション2段目下段



マップハンチ後に下段判定の蹴りに連係する。

必 ダミーニビネーション2段目上段



D(ダンディー)ステップのように移動する。

必 ダミーニビネーション3段目下段



アンダーブレッシャーのように拳で攻撃。

必 ダミーニビネーション3段目中段



同名の2段目からの派生攻撃で、下段判定。

必 ダミーニビネーション3段目上段



同名の2段目からの派生攻撃で、中段判定。

必 ダミーニビネーション3段目上段



同名2段目からパイルバンカーに連係する。

必 ダミーニビネーション3段目上段



攻撃は出さず、相手の背後に回り込む。

## ～キャラクター性能～

### ● 接近戦重視の一撃必殺キャラ

スレイヤーは機動力は低いが、それを補って余りある攻撃力を備えたキャラクターだ。「XX」「#R」などでは、血を吸う宇宙からダッシュして再度同技を決める、いわゆる「吸血ループ」と呼ばれるテクニックが流行。ダメージを与えつつ自分のテンションゲージと体力を増加させるといって、驚異の連係だった。「AC」ではビックバンアッパーの追加とともに、デッドオンタイムが強化され、一撃必殺の度合いが増している。

# 設定資料集

ヒゲとパイプがトレードマークのスレイヤー。どんなポーズを決めても、ダンディーさがにじみ出ている。



登場シーンで血吸われた性  
で、設定として、彼女は突如人前、その  
スレイヤーのついでと血を吸われること  
よりっています。



## <「ACP」ボイスパターン>

| 場面         | セリフ   |
|------------|---|
| 登場 1       | 戦いというものを教授しよう／お初にお目にかかる、そしてこれが最後だ／心配なくてもいい、手加減はしよう                          |
| 登場 2       | すまんなシャロン、前座があるようだ……お待たせした／あー、あまり業を待たせたくない……急がせてもらうよ／ふ、デートの最中だというのに……君も無粋だねえ |
| 登場 (対ソル)   | さすがに戦になってね  |
| 登場 (対ミア)   | 君はザトーの……、残念だったな……／まだ幻影に取り付かれているのかね？   |
| 登場 (対エディ)  | 強ちたか……惜しい男を亡くした／これも種か……殺いが欲しいかね？  |
| 登場 (対ゴキウキ) | 私に挑むなまずはお前を越えてほしいものだ／あの節にして、この弟子。やはり似るな……／拳の価値、大きさでは決まらんよ？                  |
| 登場 (対ヴェナム) | 器ではない、あそこは息苦しいだろう？  |
| 挑発 1       | 君の弱さは失礼だと思うのだが／もっとこも使いたまえ／かまわんよ、助けを呼びたまえ                                    |
| 挑発 2       | ああ、作法を知らんね、君は／エチケットを学びたまえ、不愉快だ／いっせ鏡でも使ってみるかね？                               |
| 敬意 1       | 見どころはあるな、大分サマになってきたよ／いいよ、そのまま退屈させてくれよ？／頑張るじゃないか、その調子で頼むよ                    |
| 敬意 2       | 見事な原石だ、磨きがいがある／うむ、それが君の長所だ、忘れるなよ？君のファンになりそうだ、かまわんかね？                        |
| 勝利 1       | 高く付いたがいい授業だったろう？／この一冊より時間がかからんとはね／正直、もう少しできると思ってたんだがね                       |
| 勝利 2       | ああ、構わん、適当にくりすりでくれたまえ／はしたないようだがオールドブルでは満足できなくてね／道草を食ったがなかなか楽しめたよ             |
| 敗北         | くっおおお！／まあまあだな／退屈しのぎにはなったよ   |
| ガード        | その程度かね／馬鹿にしてるのかね／あくびが出る／それは攻撃かね？／くだらんよ／かわすまでもないな                            |
| よろけ        | ハッテをやりすぎた   |
| ダメージ       | む／く／ふん／く／か／は／ぬ／う／げ／ほ／ほ！／ごっ／ふあ！／どほ／うお！                                       |

| 場面          | セリフ                                   |
|-------------|---------------------------------------|
| 前のめりダウン     | ぬお？／おお、いかん／なんと                        |
| カンショウやられ    | そぼお！／シャロン、これには訳が！／今時の愛の形か！            |
| 気絶          | んん、ナイスな手応えだ／ぬ、いいところへ、ごほっ！／こら、たたくんじやない |
| ダウン復帰       | 今のはなかなかだ／もう少し踏み込んだ方がいい／追い打ちが遅いよ       |
| サイクバースト (黄) | 攻め手にまわるか                              |
| サイクバースト (青) | 一押しが足りんよ                              |
| 攻撃          | ふっ／ほっ／ふうん！／ぬん！／はあ！／耐えてみたまえ／軽いくそ／いがかかぬ |
| ジャンプ S      | ふはははは！                                |
| ダストアタック     | 強めにいこそ？／少々荒くいくぞ／スキが目立つな               |
| 通常投げ        | ふっ／失敗／よそ見はいかんよ？                       |
| マッパハンチ      | さく裂！／マッパハンチ！／砕けたまえ                    |
| マッパフェイント    | マッパ！／失礼！／甘いよ                          |
| ダンディステップ    | しゅ／ほっ／ふっ！                             |
| バイルバンカー     | 爆砕！／バイルバンカー／防げるかね！                    |
| アンダーツウ      | ガードは無駄だよ？／ああ、そのまま動かないで……／スキを見せたね？     |
| ビッグバンアッパー   | 激烈！／アッパー／上かぬ                          |
| 覚醒必殺技発動     | ピリオドを打とうか／幕を下ろそう／フィナーレという             |
| デッド オンタイム   | 爆裂！／マッパ人生／本物パンチ！                      |
| 直下型ダンディー    | 激震！／見えているぞ／お別れだ                       |
| V 字型ダンディー   | 激震！／見えているぞ／お別れだ                       |
| 永遠の翼        | 断絶！／不用意だね／落ちたまえ                       |
| ロイヤルハント     | ロイヤルハント！／いっつてみるかね？／急がせてもらうよ           |
| 一撃必殺技準備     | さて、もういいか／飽きてきたな……／この辺にしとくか            |
| オールデッド      | 星となれ！                                 |

## エンディングギャラリー

愛妻・シャロンと過ごすグラフィックが多く、アダルトムーヴが漂っている。



### 石渡氏が語るスレイヤー

彼はもう、完全にオヤジ萌えですね(笑)。ダンディーなキャラを作りたい、しかもそいつはなんと拳で戦うんだぜ！というイメージを元に、洗い駆け引きで戦えるキャラを、と生まれたのがスレイヤーです。ダンディーとはいえただのオヤジがソル達をも圧倒するのは無理と思ひまして(笑)、幅広い世界観を表す一端として、吸血鬼という設定を加えました。

### スレイヤーの魅力

その冷静さと余裕に満ちた言動は、ダンディーの塊。ダンディズムを愛する人ならば、ぜひ愛用してほしいキャラだ。拳の技の数々にも、美学が溢れている。



拳とHAIKUが、すべてを物語る。

Character 2 Character

# ネタの小部屋

ここでは、ほかのページにおいて紹介できなかったネタ要素を紹介する。ネタと言っても、知ることでキャラクターの魅力が再認識できるかも？

## スレイヤーのオールデッドの「HAIKU」について

スレイヤーの一撃必殺技であるオールデッドは、対戦相手にヒットさせると、演出としてスレイヤーがHAIKU（俳句）を一句読む。このHAIKUは上の句、中の句、下の句に分かれており、ランダムに言葉が組み合わさって形成されている。

用意されている言葉は下表にある通り、各41種類ずつ。いずれもユニークなものばかりなので、ぜひ自分で一句作って楽しんで欲しい。なおオリジナル俳句の例として、本誌が特選したものを右に4つ挙げた。

| 上の句   | 中の句     | 下の句    |
|-------|---------|--------|
| 人生は   | 日がな一日   | Uターン   |
| 人の世に  | 気遣い無用の  | 全米No.1 |
| 朝起きて  | 右も左も    | 汗まみれ   |
| さすらいの | 散々送って   | 崖っぷち   |
| 生意気に  | 後生大事に   | 連コイン   |
| 今年こそ  | 汚職議員と   | 一人旅    |
| 駅前の   | 熱い血潮の   | ああ慕情   |
| 木枯らしの | プラス思考の  | トランクス  |
| 桃園の   | 寝ても覚めても | 死語連発   |
| 相次いで  | 心ゆくまで   | 夢見がち   |
| 野良犬も  | 涙こらえて   | 鳥流し    |
| 私なら   | 一足遣いで   | 全裸でGO  |
| 藪医者   | 鼻持ならない  | 劇画タッチ  |
| 流れ星   | 馳せる思いで  | プチ旅行   |
| 暗闇で   | 輝くアイツも  | 横恋慕    |
| 人として、 | 身の毛もよだつ | 団地妻    |
| うたた寝に | どの道結局   | 紙一重    |
| 旅先で   | 今か今かと   | 一人酒    |
| そこそこの | 私好みの    | 褒め殺し   |
| はりきって | 夜の帝王    | 流れ弾    |
| 棺おけで  | 一人寂しく   | 人間失格   |



↑抑えきれぬリビドーが噴出した一句。



↑何かの罰ゲームだろうか？泣ける。



↑「GG」なら、原始人登場もあり得る？



↑嫌われたのだろうか……。泣ける。

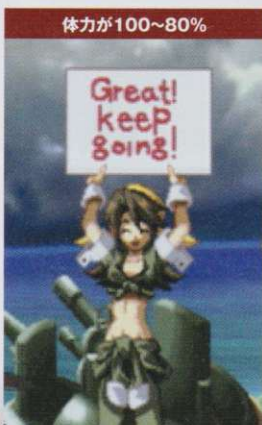
| 上の句     | 中の句      | 下の句    |
|---------|----------|--------|
| 泣き叫び    | 枕濡らして    | なべ奉行   |
| 星空に     | 一子相伝     | 返り討ち   |
| 必殺の     | 理想の狭間に   | チラリズム  |
| 魂が      | 正直歯がゆい   | 禅問答    |
| 旨のうち    | 国境越えて    | 豆知識    |
| ショッキング! | 血で血を洗う   | 宇宙人    |
| 悩殺か?    | 恥じらいながら  | 銀河かな   |
| 邪魔するな   | 私を称える    | よっ社長   |
| 風立ちぬ    | 一か八かの    | 不幸自慢   |
| 鉄壁の     | 頭の中だけ    | 風まかせ   |
| ちょっと待て  | フランス仕込みの | 原始人    |
| やるがいい   | 光の速さで    | 自己破産   |
| 手裏剣で    | あれだけ言っても | 放置プレイ  |
| 流石だね    | 親友なのに    | 自爆した   |
| 株買って    | 浮気現場で    | 着信拒否   |
| おとっつあん  | 高飛びしてでも  | 引きこもり  |
| 服脱いで    | もう年なのに   | 苦笑い    |
| 振り向けば   | チャック全開   | 非常識    |
| 少年期     | マッスルボディで | うちのオカン |
| 暇なのに    | 他人の金で    | ラリアット  |

## メイシップクルーのカンペの秘密

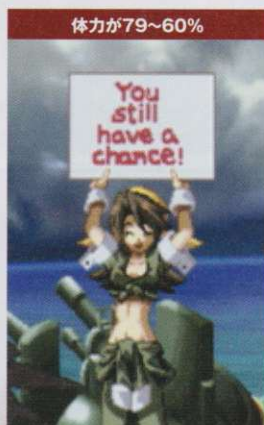
MAYSHIPステージ(『XX』シリーズ)の左端には、英語で書かれたカンペ(メッセージボード)を持った少女が立っている。このカンペ、実は下記のように、キャラクターの残り体力によってメッセージが変化する。なおカンペの応援は、基本的に残り体力が少ないキャラクターに向けられるが、メイカジョニーがいる場合は彼らに対して向けられる。

### 特殊なカンペ

下記の5種類以外にも、いくつかカンペが存在する。ただしこれらはアーケードでのロケテストやAMショーの際に表示された、いわば限定版だ。ここでは特別に、それらも公開する。



Great! keep going  
(グレート! 行き続けてください)



You still have a chance!  
(あなたには、機会がまだあります!)



Try harder!  
(一層努力してください!)



Hold on!  
(待ってください!)



Make a miracle!  
(奇跡を起こしてください!)

暇潰しに世界を弄ぶ、美しき巨悪

# イノ

I=NO



## PROFILE

身長:165cm 体重:46kg 出身:不明 血液型:AB型  
 大切なもの:一番目は秘密、マレーネ(ギターの愛称)、若き  
 趣味:楽しいことならなんでも、隠語しとり、焦らすこと  
 誕生日:11月25日  
 嫌いなもの:自分を楽しませられない人間、牛乳  
 CV:井上喜久子

## キャラクターの歩み

### 『XX』

その素性は一切不明。「あの男」の3人の側近の1人であるが、忠誠を誓っているわけではなく、「あの男」がいると世の中が面白そうだと思っ

てついてきているだけである。表向きはエロティシズムの極致ともいえる、言動などそのすべてが示す通りの悪女。だがその内心では、自分以外の人間すべてを家畜と思っている。生まれながらに時間を自由に移動できる能力を持つため、他者はすべて自分より下位の存在であり、その痛みや苦勞を理解することもない。普段は意識的にこの本性を隠しており、精神的な余裕を失った場合にのみ、その本来の能力と共に解放される。

彼女が動き出したのは、「あの男」の計画が動き出す上で邪魔になりそうな人間たち、「祭り」の邪魔になるものをすべて消し去ろうという、ただの気まぐれからだという。

Chapter 2 Character

● カラーバリエーション (ACPL)

|          | P | K | S | H | D |
|----------|---|---|---|---|---|
| ノーマル     |   |   |   |   |   |
| EX       |   |   |   |   |   |
| SLASH    |   |   |   |   |   |
| #PRELOAD |   |   |   |   |   |

## イノを知るためのキーワード

**時間移動能力:** この力は、世界の時間そのものをも巻き戻すことが可能なもの。ドラマCDの設定に従えば、今あるこの『ギルティギア』の世界は、イノが巻き戻したことで存在する世界ということになる。「なので彼女自身はあらゆるものを軽く見ていて、たとえばカイが『(イノの所業などを) 神が許さない』なんて言おうものなら、楽しくてしょうがないんですよ」(石渡氏談)

**「あの男」の計画:** イノが興味を持っているのは「あの男」自身の存在ではなく、その壮大な計画の方。そのせいか好き勝手に振る舞っているようで、家庭用のストーリーでは、その暴走を止めるために「あの男」自らが出向くこともあった。

**ボスバージョン:** イノのエロティックな言葉遣いは、ボスとして登場した際にはまったく別物へと変貌する。イノを演じる声優・井上喜久子さんをして、「今まで演じてきた中で一番怖い役」「ここまで罵倒する言葉を使ったことはない、これから使う機会も多分ない」とまで言わしめたことは有名だ。

# 必殺技紹介

(「XX」～「ACP」)

イノにはギターをかき鳴らして攻撃する必殺技が多い。技の種類自体は少ないが、特殊な性能を持つものが多く、使いこなすのが難しいキャラだ。

必 登場作品  
[XX]～「ACP」

必 大木をさする手



地面を滑るように移動したあと、手を振り上げて攻撃する下段技。移動中にフォースロマキャンが可能。

必 登場作品  
[XX]～「ACP」

必 ホバージャンプ



EX専用の移動技で、NORMAL版のホバージャンプを行う。

必 登場作品  
[XX]～「ACP」

必 ケミカル愛情(横)



空中で逆さになり足を開いてレーザーを放つ。フォースロマキャン可能で、イノの連続技の要。

必 登場作品  
[XX]～「ACP」

必 ケミカル愛情(縦)



縦方向のケミカル愛情。主に連続技で使用される。

必 登場作品  
[XX]～「ACP」

必 狂言実行



空中で使用できる突進技。P→K→Sの順で角度が緩くなり、HS版は水平に突進する。P版は相手に当たると跳ね返るので、空中ダッシュから追撃や攻めを継続可能だ。

必 登場作品  
[XX]～「ACP」

必 抗鬱音階(NORMAL版)



帽子から音符型の飛び道具を放つ。シリーズ通して上下に操作可能で、「AC」からは弾速が遅くなるものと、速くなるものの2種類になった。フォースロマキャン可能。

必 登場作品  
[AC]～「ACP」

必 狂言実行(D版)



斜め上に突進する狂言実行。ためが可能で、ため中にD以外で動作を停止できる。

必 登場作品  
[XX]～「ACP」

必 抗鬱音階(EX版)



EX版は発射後音符が停滞。その後上下左右に操作でき、任意の方向に飛ばせられる。

必 登場作品  
[XX]～「ACP」

必 覚醒Desperate



腕を広げると同時に衝撃波を放つ覚醒必殺技。出始めから無敵で、ガードされても5分と優秀。切り返しに「イン」によって重要な技として認められる。

必 登場作品  
[XX]～「ACP」

必 限界オルテシモ



空中でギターをかき鳴らして音波を発生させる覚醒必殺技。低空で出せばガード時有利で、暗転後はガード不能。「XX」では立ちガードすると下段技が確定していた。

必 登場作品  
[XX]～「ACP」

必 一臨書連言



正面を向いて腕を広げたポーズを取り、ヒットするとライブステージが登場。スピーカーで相手を弾きながら、イノが演奏するという派手な一撃必殺技。初段のリーチが短いので、気絶させた相手に密着して決めよう。

必 登場作品  
[XX]～「ACP」

必 覚醒honesties



バック転で跳び上がり、足元の衝撃波で相手を打ち上げるEX専用の覚醒必殺技。出始めから無敵がありスキが小さい。

必 登場作品  
[XX]～「ACP」

必 メガロミア軌道変更



メガロミアの軌道を変更する技で、発射前に可能。ポチヨムン相手に扇状に右上がりや変更すると、非常に回避困難となる。

必 登場作品  
[XX]～「ACP」

必 メガロミア



無数の飛び道具を放つ覚醒必殺技。3種類の軌道があり、それぞれ回避方法が違う。飛び道具に触れると画面上が覆いつくされ、一気に体力を奪われてしまう。「#R」まではボス専用だったが、「IXXS」以降はEXキャラのみ使用可能となった。

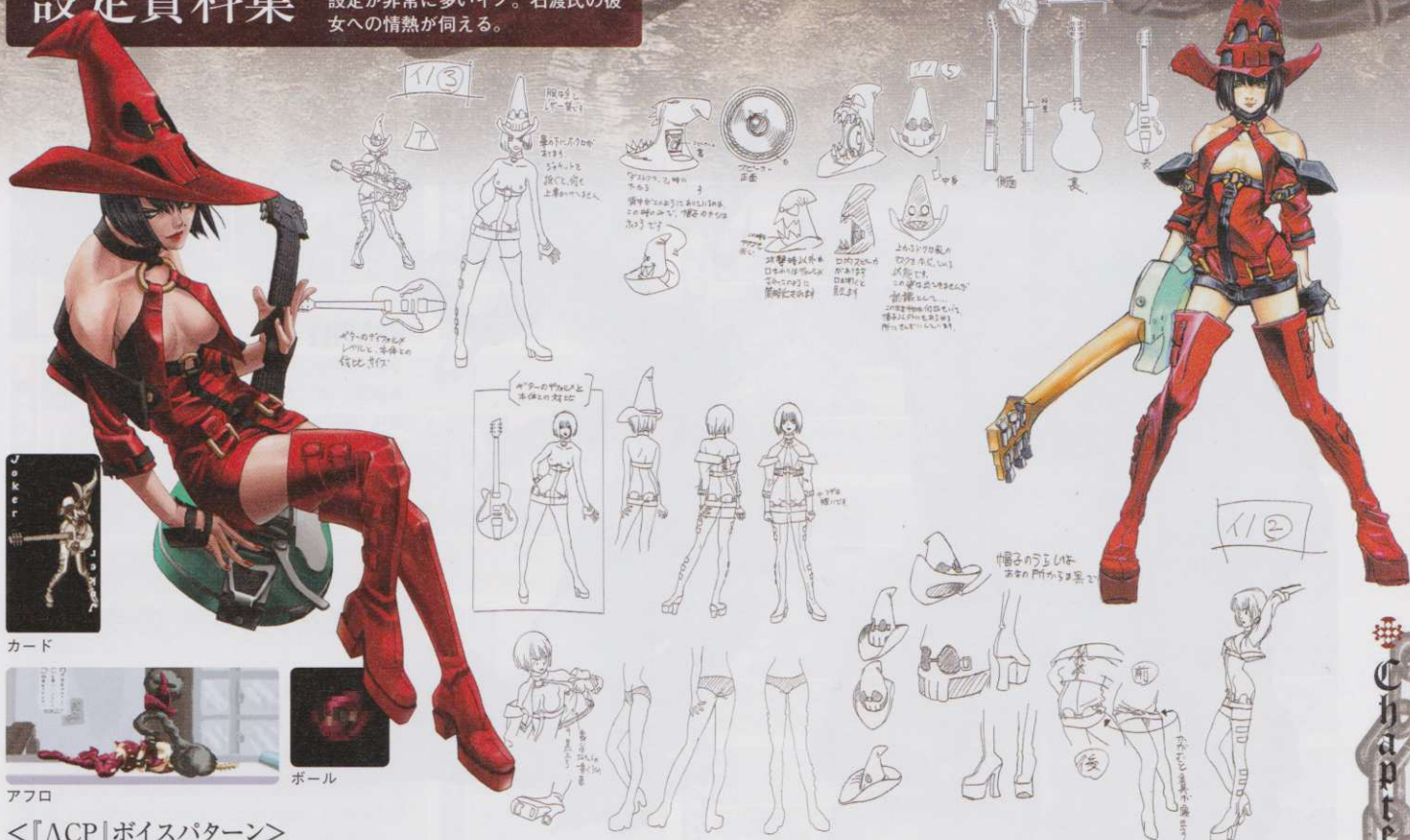
## ～キャラクター性能～

### ●高難易度の基本連続技

イノの連続技は、ケミカル愛情をフォースロマキャンして空中ダッシュするのが必須。空中ダッシュするためにはジャンプ仕込み(P000)が必要で、さらに空中ダッシュが速いと着地してしまうため、「#→ボタン3つ同時押し→#」と入力する必要がある。これができないと、イノの持ち味である高火力の連続技が狙えないため、必死に練習するプレイヤーも多かった。

# 設定資料集

コスチュームやギターなど、細かい設定が非常に多いイノ。石渡氏の彼女への情熱が伺える。



カード



アフロ



ボール

## <「ACP」ボイスパターン>

| 場面           | セリフ   |
|--------------|---|
| 登場 1         | なぶってあげる/もう我慢できないの/手短かに死んでもらえる?                                |
| 登場 2         | 虫ってさ、……自分から火に飛び込んでくるよね/死にたくるまで……しめてあげる/始まりの合図は……死神がドアをたたいてんだよ |
| 登場 (対ソル)     | ごぶさた、「ビー」野郎/知ったこっちゃねえんだよ/だれに意見してんだテメ?                         |
| 登場 (対アクセル)   | かんぐり過ぎると死ぬよ/タダで見てんじゃねえよ/法律って知ってるか?                            |
| 登場 (対聖騎士団ソル) | よう、また二人で「ビー」するか? /アホ面でキラついてんじゃねえよ/てめえの目は危険なんだよ                |
| 挑発 1         | 私が欲しないの? /もっと満足させてほしいの/相手になんねえんだよ、クソが!                        |
| 挑発 2         | たくさん感じてほしいの/年上は嫌い? /ハタクそなんだよ、ガキが                              |
| 敬意 1         | こいつが珍しく相手を褒めてるぜ! /そこそこ使える奴もってよ! /バシリにならしてやるってさ!               |
| 敬意 2         | 前座なら任せてやるってよ/頭がキマってる奴は嫌いじゃねえってさ/こいつクレイジーだって笑ってるぜ              |
| 勝利 1         | 最高に興衰したわ/どっても上手だったわよ……/クズはしよせんクスなんだよ                          |
| 勝利 2         | ふ、……汗かいたわ/もっと頑張ってくる……まだ懲え切らないの/クソ弱え……退屈通り越してムかついたよ            |
| 敗北           | ああああああ! /飛びそう/くそが!  |
| ガード          | ふふ/は! /もう終わりなの? /もっと激しく……/ソクとくよ/まだやれるんでしょ? /ん、急かさないで/生意気じゃねえ? |
| よろけ          | んふふふふ/この「ビー」が!  |
| ダメージ         | あっ/あんっ/きゃっ/ああっ!/上手よ/いいじゃない? /なめやがって                           |

| 場面             | セリフ  |
|----------------|--|
| カンチウヤられ        | 大人の時間? /本能のエマージェンシーコール/よりによってこんな奴に!              |
| 気絶             | あ、あせらないで/ちょ、ちょっと休憩しない? /テメえただじゃすまねえ              |
| ダウン復帰          | もっど優しく/激しすぎよ/ふざけたマネしやがって                         |
| サイクバースト (黄)    | 早く済ませたいの/さっさと消えろよ                                |
| サイクバースト (青)    | 私の番ね/「ビー」の分際で!!!                                 |
| 攻撃             | んふ/ケツ! /気持ちいい? /あがる/カスが!! /動かないでね、我慢しないでいいのよ/死ぬよ |
| ダストアタック        | 昇り詰めて? /じっとしててね/ぶちまけてやる!                         |
| 通常投げ           | 縛られるの、好きでしょ? /綺麗な血を見せてね/邪魔くせえんだよ                 |
| 大木をさする手        | 硬くならないで/コッチがお留守よ/つっ立んじゃねえよ                       |
| 抗敵音階           | 受け取って/プレゼントよ/食らっとけ!                              |
| ケミカル愛情 (横)     | 愛情/裂けちまえ   |
| ケミカル愛情 (縦)     | 本番いきましょ/怒っちゃいよよ!                                 |
| 窓際 Desperate   | 弾きたいの! /リハは終わりよ! /テメえはノイズなんだよ!                   |
| 限界フォルテジモ       | もう、たまらない! /我慢できないの! /かき鳴らしてやるよ!                  |
| 譚話 homeostasis |  |
| メカロマニア         | 「ビー」なんだよテメえ! /さっぱりと無様に! /砂になっちゃえ                 |
| 一撃必殺技準備        | あなたの鎮魂曲よ/棺桶の準備をして/と! /あえず後悔しときな                  |
| 詠書遺言           | Thank You /ありがと! /絶望しろよ                          |

Chapter 2 Character

## エンディングギャラリー

キャラクターの性格を表すかのような、妖しさや艶かしさを感じるグラフィックが多い。

「XX」



「ISUKA」



「AC」



「AC」



「ACP」



### 石渡氏が語るイノ

ラスボスとして究極にエロいキャラを、というのはさておき(笑)、絶対的な悪を作りたくて生み出したキャラクターです。客観的には「倒せたら気持ちいい」存在、その言動が許せない存在、という形で考えましたが、紆余曲折を経てこの辺は変わってきていて……。デザインは魔法使いとミュージシャンの合体から始めて、個人的な趣味を加えて完成しました。



### イノの魅力



男性諸氏のみならず女性であつても、その言動に度肝を抜かれることは間違いない。絶対的な悪女という、この危険な魅力にとりつかれた人も多いのでは?

対戦勝利後のセリフ画面。勝利コメントの過激さは必見と言えるだろう。

ファウストを求めて三千里

# ザツパ

## ZAPPA

### PROFILE

身長：180cm 体重：66kg 出身：オーストラリア  
血液型：A型 大切なもの：健康祈願のお守り  
趣味：嫁探し、日記 誕生日：6月15日  
嫌いなもの：虫、蟹、怖いもの全般  
CV：うえだゆうじ

### キャラクターの歩み

『XX』

本来は気弱な性格の青年だったが、ある日（本人も気づかぬうちに）怨霊「S子」に取り憑かれて以来、生活が一変。たびたび無自覚の大怪我を負うようになり、ザツパはこれを原因不明の病によるものと思いつむ。しかし実際はS子がザツパを使って事件を起こしているだけで、彼女は自分の不遇を呪い、幸せに満ち溢れたこの世を精神的苦痛が渦巻く地獄に変えようと企んでいた。

そんなある日、ザツパはどんな難病も瞬く間に完治させるという名医「ファウスト」の噂を聞き、光明を見出す。しかしファウストは1つの場所に滞在するという習慣がないため、待っていても診療の機会は訪れない。そこでザツパは「（自身が）知らないうちに死んでいた」などという事態に陥ることを避けるため、ファウストを探し求める旅に出る。

### ザツパを知るためのキーワード

**S子**：恋人に裏切られ、失意のどん底に陥りながら、滝壺に投じた女性の怨霊。恋人に取り憑いて復讐するはずだったのだが、その恋人に外見が酷似しているザツパに憑いてしまっている。

**怨霊**：『ギルティギア』における幽霊の類は、『2』におけるバックヤード理論に基づくと、肉体がなくなってもバックヤードに自我情報が保存され、それが現世に現れてしまう現象として説明される。ザツパは特異体質であり、S子以外にも数々の幽霊をその体の中に引き寄せてしまう。犬や剣などの霊の素性は不明だが、ラオウは見た目からも明らかに、古代の武將の自我情報と思われる。

**独り言**：ザツパが戦闘中、突拍子も無く呟くボイスは多種多様で、「さとり教育」など意味不明で奇天烈な内容が多い。うまく働けば、対戦相手の戦意を喪失できる……かも？ 対戦中詳しく聞く余裕はないかも知れないが、ぜひ全種類聞いてみてほしい。

Chapter 2 Character



カラーバリエーション（ACP）

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

# 必殺技紹介

(「XX」～「ACP」)

通常状態、犬、剣、幽霊、ラオウ憑依と5つのモードそれぞれに専用の必殺技があり、その性能はモードごとの性格が色濃く表れている。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



無憑依中に出来る対打撃無敵の技。技後に犬、剣、幽霊がランダムで憑依。ヒット時に靈魂が3個つく。

**必** 登場作品 「XXS」～「ACP」



憑依を解除するEX専用技。各憑依で性能が変化。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



ガード中でも出せる犬憑依専用技。Dで骨攻撃、◆+Dで突進、◆+D-Dでバック転～中段攻撃、◆+Dでガード不能攻撃、◆+Dで対空攻撃が出る。◆+Dと◆+Dはヒット時靈魂増加。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



EX専用技。靈魂1個消費で剣、2個で犬、3個で幽霊、8個でラオウを憑依させる。憑依時はスキが少ない。

**必** 登場作品 「AC」～「ACP」



憑依を解除し、ヒット時に靈魂がつく中段攻撃。

**一** 登場作品 「XX」～「ACP」



一撃必殺技の中では数少ない投げタイプ。自身の体がS子に乗っ取られ、投げが成立すると幽霊の世界に相手を誘う。発生がそこそこ早く、無敵もあるので使いやすい。

**覚** 登場作品 「XX」～「ACP」



EX専用のラオウ憑依技で、超高威力のストレートを放つ。ヒット時はバウンドする。

EX専用のラオウ憑依技で、超高威力のストレートを放つ。ヒット時はバウンドする。

**覚** 登場作品 「XX」～「ACP」



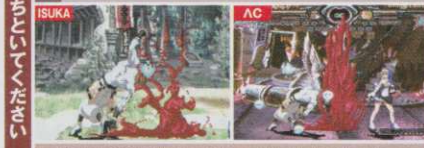
ラオウ憑依時の技。拳を斧に変えて振り下ろし、前方の広範囲に雷球を飛ばす。連続技の締めとして使うほか、わざとガードさせて相手の体力を削る用途もある。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



幽霊憑依中の飛び道具。背後の幽霊を飛ばし、ヒット時は靈魂がつく。[#R]まではS、HS版と2種の軌道だが、「XXS」以降はP、K、D版が追加され5種類に。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



剣憑依中の必殺技で、斜めに剣を飛ばす無敵技。ヒット時は靈魂がつく。剣憑依時の守りの要となる。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



串刺しになったまま突進する。ヒット時靈魂増加。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



剣憑依時の必殺技で、剣がザッパの周囲を回る。リーチの長いけん制技で、中間距離で使いやすい。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



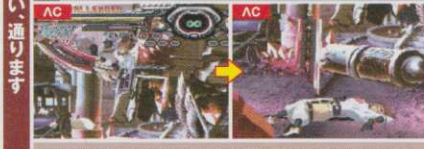
剣が回転しダウンを奪う。ヒット時は靈魂3個増加。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



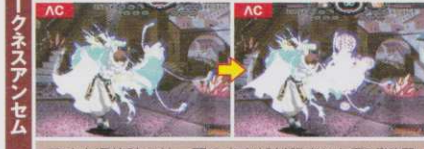
ラオウ憑依時の技。無敵かつ高火力の超高性能だ。

**必** 登場作品 「AC」～「ACP」



剣憑依時の必殺技。剣と共に回転しながら突進する。技後はダウンするので、連続技に組み込もう。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



ラオウ憑依時の技。羅の文字が刻印された飛び道具を目の前に停滞させる。攻撃力が高くスキも小さい。

**必** 登場作品 「XX」～「ACP」



弾を前方に飛ばす。「AC」で軌道が3種類に増加。

**覚** 登場作品 「XX」～「ACP」



背中から巨大なムカデが出現し、前方に伸びていく。始めから無敵時間があるうえ、ヒット時はダウンを奪う。また、この技を出す时必须無憑依になる。

～キャラクター性能～

●ランダム性の高いテクニカルキャラ

ザッパの憑依は何かとつつかランダムなうえ、ダメージを受けると解除されるため、頻りに使用モードが変わる。テクニカルさを要求されるキャラだ。EX版は任意で憑依できるので、違った楽しみ方ができる。

# 設定資料集

S子やラオウなど、怨霊(?)の資料が充実しているザッパ。目を閉じているイラストばかりなのが特徴的。



ボール



カード



アフロ



顔の要素の描写



胸の筋肉の描写、胸の骨格の描写、胸の骨格の描写



足元の描写



手の描写



## <「ACP」ボイスパターン>

| 場面          | セリフ  |
|-------------|--|
| 登場 1        | ファウスト先生を見かけませんでしたか? ……取柄無しか……ああああああ! / どなたか、どなたか助けてください。……っていってもな……はくおう!! / やばい、やばい!! ……このままだと……きたあああ! |
| 登場 (対ファウスト) | あなたなら私の苦しみがあ……まじょーん / 手短かに説明しますのでね……ああ…… / あ、やっど会えた……早く、意識があるうちに……                                     |
| 挑発 1        | 勘弁してください / 道がさないわよ ……景色が景色が景色があああ  |
| 挑発 2        | 掛けそだな……人生 / 人の運路に土足で…… / 挑発するほど余裕がありません……  |
| 敬意 1        | この体居心地いいわ / 体を返すつもりは無い / 何か、背中がむずがゆいな  |
| 敬意 2        | どうしても肩こりが取れないや…… / この両想いまでは、裂けないわよ! / 敬重なんか払える余裕は無いよ……   |
| 勝利 1        | なんじゃこりゃー!! ……とてあえず気絶 / またも複雑骨折だー!!! ……ぎょぶ! / パラパラパラパラババ……ぎゃーっ!!!                                       |
| 勝利 2        | べげそびろびろえらぶぶろ……見たぁ……俺の! そして! あくまで俺の! ……絶望…… / これは! ……いったい! どうした! ……もんでっしやる……                            |
| 敗北          | たたてくれる! / うらめしいぞ! / 気付いたらいつも瀕死状態だー! / おうええええ! / おやすみザッパー! / 何がなんだかさっぱりだ!                               |
| ガード         | げ / 危ない! / 怖い! / ひ、人でなし! / この人本気だ! / 通報するぞ! / 死んでしま!   |
| バックステップ     | 危ないって、マジで / おっかね / 助けて   |
| よろけ         | こ、ここは…… / 何ゆえ激痛が! / 魔突顔面打撲!  |
| ダメージ        | げっ! / ふっ / ごっ! / にばっ! / だう! / じゃえやあ! / ひどすぎる!! / 厄日だ!! / マジっか!   |
| カンチョウやられ    | これが最新の治療? / あんたそれでも医者か!? / 俺もボーイズラブ路線か   |
| 気絶          | 俺が悪いのか? / どうしてこんな目に / もう好きにして……  |
| ダウン復帰       | 痛くも痛くない! / おのれえ! / だから死んじゃうって!   |
| サイクバースト (黄) | お前も仲間にしてやる……! / もう、引きずり込む! / 何もかも終わらせたい!   |
| サイクバースト (青) | 団に乗るんじゃないよ! / いいいいいい! / チクショー!   |

| 場面         | セリフ  |
|------------|--|
| 攻撃         | ひゃ / ひゅ / ひょ / どけえ / 邪魔だよ! / うわぁ! / 死にたいか! / 近付くな! / こ、来ないで!   |
| ダストアタック    | 人、食べてえ…… / 腹減った…… / 味わいてえ……  |
| 通常投げ       | ぐわっ!   |
| こんには三匹のムカデ | えへへ / うは / んま  |
| 犬憑依        | 犬怖え!   |
| 犬居眠り       | あ、寝た! / 寝顔はかわいいな…… / 起こさないようにしよう   |
| 幽霊憑依       | あもあもあも / ガサガサガサガサ / 三つ子だ!  |
| 剣憑依        | 刺みてえ / 肉斬らせろ / 刃物だ!  |
| ラオウ憑依      | 魂のかけらさへも残さん / 惨殺! / 食わせ!!  |
| ダークネスアセム   | フン! / ぬん! / デイ!  |
| ラストエドガイ    | 未熟者が!  |
| ご利用は計画的に   | 森は地球の一部! / 人の気持ちも考えて! / ガリレオがいた方がいい  |
| 産まれる!!     | きたぁ!! ……産まれる!! / 何が来る!! ……はみだす!! ……あ、感覚だ!! ……史上最大の悪夢!!!  |
| ヘロウズマリス    | 消滅しろ!  |
| ナックルカイザー   | デイ! / どおおるえい!  |
| 一撃必殺技準備    | 生肉 / 美味しそうな命だ / 助けてください  |
| こわいよー      | おいで、おいで……いやああああ / コッチへいらっしやい……ぎゃおーおおお / アンタの知らない世界……こわいよおお!  |
| 独り言        | 違う! あは本当に天然なんだって! / そう! / そこで土下座だよ! / 全裸の何が悪いんだ! / 連中は宇宙人を信じてないんだよ! / バーガー屋のピエロは怖いどころ…… / 本物のメイドはあんなんじゃないって…… / ウチのバッテリーは3割4割引が当たり前だからな、聞いてくれ! 「悟り教育」での考えたんだ! / 君のありがた迷惑、ブライズレス…… / チャンスだ、カッラを脱げ! / 付け髪は死罪だぞ? / 課長! / ハイレクじゃないですか! / っ! / 母さん! ……男だったのか / ハイテクな割りパンだ…… / あ、あのメイド喫茶はトラップだったよ …… / おまいら表出る / 重い物って先に落ちるよな / 急いで口で吸え! |

## エンディングギャラリー

不幸で救いようのない運命を背負いながらも、絶望感を感じさせないコミカルなものが多い。

「XX」



「ACP」



「AC」



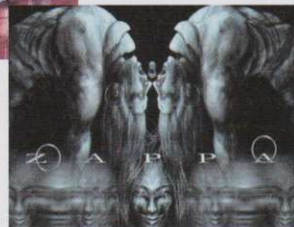
### 石渡氏が語るザッパ

キャラクターとしては完全に、ネタ優先ですね(笑)。格闘ゲームの世界で新キャラを作る上で、今これだけ作品が出る状態で、どれだけ目新しいネタがあるんだ! とひたすら考え、格闘ゲームではタブーとされる「乱数」を使えば面白いキャラを作れるという考えに至りました。その結果、憑依体質という設定とキャラクター性が生まれました。

「ISUKA」



「AC」



### ザッパの魅力

予測不可能のランダム憑依は、まさにバクチ。加えてその不可解な言動と、すべてが電波系。一味違うキャラを愛する人には、胸を張ってお勧めできる人物だ。



ラオウ以外の憑依は、完全に運!

自立を目指し、たくましく生きる若き大道芸人

# ブリジット

## BRIDGET

### PROFILE

身長:158cm 体重:50kg 出身:イギリス 血液型:O型  
 大切なもの:両親、ぬいぐるみのロジャー、父親から初めて貰ったヨーヨー  
 趣味:ヨーヨー、影で男らしく努める、昼寝 誕生日:10月26日  
 嫌いなもの:ムキムキな筋肉  
 CV:小西寛子(『GG XX SLASH』まで)、加藤有希子(『GG XX ACORE』)  
 ロジャーのCV 石原明広(『GG XX SLASH』まで)、井口屋タクミ(『GG XX ACORE』)



### キャラクターの歩み

『XX』

「男児の双子は、その地に禍をもたらす」という迷信が信じられている村で、双子の弟として生まれたブリジットは、しきりに通りに始末するか、里子に出されるかというところで、哀れんだ親によって性別を隠される。その後表向きは女子ということにされ、英才教育を施されることで、礼節極まるお嬢様として健やかに育っていく。

両親に心配をかけまいと運命を受け入れ、明るく振る舞っていたブリジットだったが、その健気さが両親に罪悪感を負わせていることに気付く。根っからの親思いであるブリジットは、自分が男として村に富をもたらさし、迷信を覆せばすべては円満に解決すると考え、莫大な賞金額が支払われるという「悪魔の棲む地」の賞金首を討伐する旅に出る。

### ブリジットを知るためのキーワード

**賞金:** ブリジットはディズイーにかけられた賞金を目当てに旅を開始するのだが、『X』のエンディングにおいて、その賞金は紗夢に支払われている。しかしこのことは、ディズイー保護からまだ間もないこともあって世間には知られておらず、ブリジットのように事件が解決したことも知らないまま、ディズイーを追っている賞金稼ぎも存在する。

**ロジャー:** 言葉を話し動くこともできる、熊のぬいぐるみ。その正体について石渡氏に伺ったところ、S子のような幽霊と同質の意識が、熊のぬいぐるみという殻を得て定着した、いわゆる「付喪神」のようなものだという。その尊大な言動などからして、その正体はラオウのような、古代の武将などなのかも知れない。

**実は男:** その性別や設定が発表された瞬間、ファンの間ですさまじい衝撃が走ったことは記憶に新しい。何も知らずにゲームで動く姿を見れば、誰もが可愛い女性と勘違いするだろう。登場直後は設定を知らず、ブリジットを女性だと思い込んで愛用していたプレイヤーが多かった。



ブリジット

Chapter 2 Character

|                     |         |   |   |   |   |   |
|---------------------|---------|---|---|---|---|---|
| ● カラーバリエーション (ACCP) | ノーマル    | P | K | S | H | D |
|                     | EX      |   |   |   |   |   |
|                     | SLASH   |   |   |   |   |   |
|                     | #RELOAD |   |   |   |   |   |

# 必殺技紹介

(「GG」～「ACP」)

ブリジットがくり出す技はモーションが大きく、ロジャーの技は画面を停滞するものが多い。性能もさることながらコミカルな動きも注目だ。

## 必 Yoyo配置



Yoyoを飛ばし、フィールドに配置する。レバーとの組み合わせで地上、空中共に8方向に置く。

## 必 フォ ロジャーラッシュ



Yoyo配置技。ロジャーに変化し、パンチを出しながら移動する。「AC」はフォースブレイク版も追加。

## 必 フォ ロジャーハグ



Yoyo配置技。マーカーに変化し、相手に張りつく。

## 必 フォ ジャンク/ロジャー



Yoyoがロジャーに変化し、体を回転ノコギリ状にして停滞する。中間距離での盾として使いやすい。

## 必 フォ ローリング移動



Yoyo配置中の技。Yoyoに向かって回転移動を行う。技中に他の行動に移行でき、トリッキーに動ける。

## 必 Yoyo引き戻し



Yoyoをブリジットの元に引き戻す。「XXS」以降はためられ、時間差攻撃が可能に。

## 必 フォ ロジャーゲット



Yoyo配置技。ロジャーが空から地面に滑り込む。

## 覚 億とキルマシーン



Yoyoが変化し、火の輪の中を自転車で走るロジャーになる。多段ヒットかつ、ブリジットの周りをしばらく停滞する。相手の起き上がりなどに使用し、ガードを崩すのに便利な技。EX版は空中でも出せるが、ロジャーがほとんど移動しないのが難点。

## 一 シュートザムーン



Yoyoを飛ばし、ヒット時は相手を上空へ打ち上げ、そのまますべてにまで連れて行く一撃必殺技。相手は月面に頭から刺さってしまうという、ユニークな演出になっている。技性能は暗転するまで無敵かつ、発生もそれなりに早いので一撃必殺技の中では比較的決めやすい部類に入る。ただし、システム上連続技には組み込めない。

## 必 キックスタートマイハート



Yoyoに乗って滑っていく技。レバーを➡に入ると加速、➡で減速し、ボタンで追加攻撃を出せる。

## 必 スターシップ



Yoyoを振り回す無敵技。防御の要となる技だ。

## 必 エアホップマイハート



EX専用技。空中でYoyoを振り回して突進。

## 必 停止



キックスタートマイハート後の停止技。

## 必 発射



キックスタートマイハート後の突進技。

## 覚 ループザループ



Yoyoを目の前で何度もループさせたあとに、巨大なロジャーを垂直落下させる覚醒必殺技。連続技に組み込んで使ったり、無敵時間を利用した割り込みに使える。

## 覚 メンテナンス後の悲劇



後に転んだあと、目の前に爆発を起こす。無敵時間があり、防御手段として使う。

## 覚 メンテナンス中の喜劇



EXキャラ専用のコマンド投げで、ガード崩しに役立つ。相手が投げ間合い内にいると上空に浮き、爆発が発生し追撃できる。投げ不成立時は目の前に小さな火花が発生する。

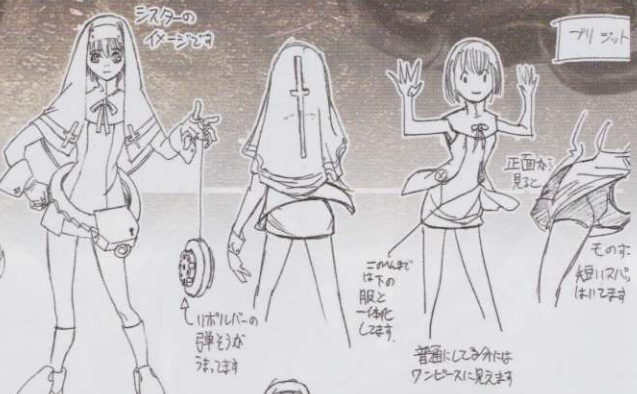
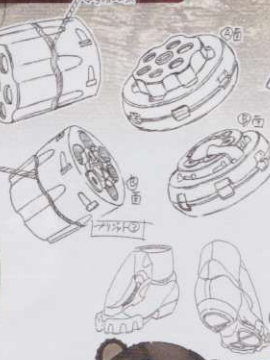
### ～キャラクター性能～

#### ● 自由度が高く、変幻自在の動きを見せる

ブリジットは通常技のリーチが長く、Yoyo配置技を軸とした本体とロジャーの時間差コンビネーションが得意。さらにローリング移動を使うと空中を自在に動けるので、他のキャラにはないトリッキーな動きをすることができる。初登場の「XX」ではスターシップ、ロジャーラッシュの性能が高く防御行動が強かったが、作品が進むことに引き戻したため、ロジャーゲットの追加など次第に動きの幅が増えていった。

# 設定資料集

外見上は少女にしか見えないブリジット。得物であるYOYOにはリボルバーの弾倉が埋まっている。



ボール



アフロ



カード

## <『ACP』ボイスパターン>

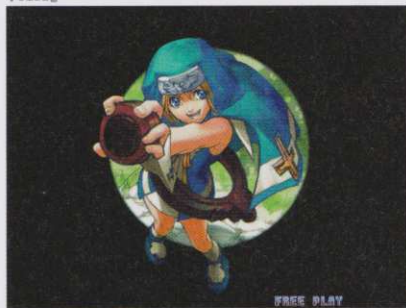
| 場面         | セリフ  |
|------------|--|
| 登場 1       | あら？……そんな口で喋ったら風邪ひきますよ？ / え……と。……寝ちゃほ待たせちゃいました？ / もう……寝てるなんて、緊張感無いですよ   |
| 登場 2       | もっとすごいトリックをお見せしますよ / 楽しんでってくださいね / ウチが勝ったらおねねくださいな   |
| 登場 (対アクセル) | かわいいは余計です…… / じゃあ、ウチだけ本気でいきますね！ / もう、始めていいですか？   |
| 挑発 1       | もっと楽しみましょうよ / 練習積んだ方がいいですよ / 何事も基礎が重要ですよ？  |
| 挑発 2       | 筆を選ぶ弘法ですね / ヘタな鉄砲ってうじゃないですか / 実力は夢見がちですね   |
| 敬意 1       | 嘘嘘がお得意なんですね / だれにでもトリエはあるものですね / えっと、やっぱり勝っていいですか？   |
| 敬意 2       | 大人気無いほど本気ですね / 人生をどれくらい暴力に費やしたんですか？ / おねねもええように無いなそれ……キャッチするまでが難技ですから……え、と……弘法も筆の誤り…… / はい……お粗末さまでした……風の力はあなれまねね / いきますよ～ YOYO に死角は無いんですよ…… / やっぱおねねがいいですね…… |
| 勝利 1       | 完璧です！……あつぞすかしいなあ……もう！ / 仕上げです！……いやん！！最後のトリックです……えっと、今の無しで  |
| 勝利 2       | うわあ…… / 綺麗な川が見えます / あ、おねねちゃん？ / あれ、ウチが見える……？ / 天使様だ… / あ、お花畑…  |
| 敗北         | ん / ぶっそうですよ / 怖い / 糸が傷みます / 当たたらどうするんですか / 危ないじゃないですか / 目が危ないですよ   |
| ガード        | ひゃ、ま、前が  |
| よろけ        | わ / う / く / きゃ / きゅ！ / わあ！ / はああ！ / きゃあ！ / 痛い！   |
| ダメージ       | せめて成人するまで！ / いつか死人が出ますよ？ / ああ  |
| カンチョウやられ   | 目が回るー！ / あれえ……巻けないー？ / お空が……回るー！   |

| 場面               | セリフ   |
|------------------|---|
| ダウン復帰            | 集中しないと！ / 危なかったぁ / シヤレが通じない？  |
| サイクバースト (黄)      | サービスしましょう   |
| サイクバースト (青)      | 静かに～！   |
| 攻撃               | は！ / はい / えい / いきますよ / 楽しんでます？ / 危ないですよ / これ、難しいですよ / はい、回しますよ / お一つどうですか？  |
| ダストアタック          | いっきますよ～ / よけないでくださいな / 我慢してください   |
| 通常投げ             | あれえ！ / わあ！！ / きゃああ！   |
| YOYO 配置          | スリープします   |
| YOYO 引き戻し        | 戻します！ / カムバック！ / 帰ってきて～！  |
| ジャックロジャー、ロジャーゲット | くまさんに任せます / ロジャー頑張って！ / 手を貸してください   |
| ロジャーラッシュ         | ロジャー、ふぁいとー / フェアプレーです / 見せ場はロジャーに譲ります   |
| ローリング移動          | それー   |
| エアホップマイハート       | 今が稼ぎ時 / 雲も甜です / おねねにいただきます  |
| ループザループ          | ループザループ / ダブルハンド奥義！！ / キャラリーの方危険ですよ？  |
| メンテナンス中の悲劇       | グリスを塗らないと / 回転がまいちで…… / あっ！少し時間をくださいな   |
| メンテナンス後の喜劇       | ひゃ～   |
| 一撃必殺技準備          | とっておきです！ / ちゅーもー！ / 準備しなや！  |
| シュートザムーン         | シュートザムーン / もれなく宇宙へご招待です / 月の裏が見れますよ   |
| ロジャーのセリフ         | 命を無駄にするな……！！ / 罪を償んで人を憎まず / 家族の元へ帰るがいい / ウヌは役不足だ！！ / 引き際をわきまえる / 器というものを知ら / 格の違いを見せてやろう / 一度だけの人生だ。大切にしろ / 若みゆえの過ちよ / 蛙よ！ 大海を知ら / ウヌは己に負けたのだ |

# エンディングギャラリー

可愛らしい少年らしく、ポップなイメージの強いエンディンググラフィックが多い。

『XX』



『ACP』



『AC』



『ISUKA』



## 石渡氏が語るブリジット

彼もまた、生まれながらに選択の余地がなかったという運命を背負っているんですが、それをポジティブに解決していくとしていくキャラクターです。自分を完成させるという目的をしっかりと持っています。前向きではありますが、チップのような愚直さはなく、親に元気な姿を見せたいとか、人間的なしがらみをかかり背負っているんですね。

## ブリジットの魅力

女性と信じて裏切られた人も多いだろうが、その中性的な美貌と天然の性格には実に味がある。設定を知ってもう一度見てみると、また違う魅力が見えてくるキャラだ。



その戦い方も、非常にコミカル。

尊大で姑息なカイの分身

# ロボカイ

## ROBO=KY

### PROFILE

身長：不明 体重：不明 出身：不明  
血液型：不明 大切なもの：不明 趣味：不明  
誕生日：不明 嫌いなもの：不明  
CV：草尾毅(ドラマキャスト版「GG XX」)～「GG XX」、  
寺田完(「GG XX #R」～「GG XX SLASH」)、  
井上巧(「GG XX CORE」)



### キャラクターの歩み

『XX』

某組織の科学者により、聖戦時ならびに第二次聖騎士団選抜試験で活躍したカイをデータサンプルに、人型兵器として極秘に制作される。戦闘能力は高いものの、その性格は法力制御のミスによるものか、機械にしては「感情」が強く、極めて自己中心的。主人にも忠誠を誓うふりをしながら、言うことを聞く気は皆無である。しかしその反面、機械とはとても思えないほどの人間味に溢れており、慈悲の心も持ち合わせている。

完成したのは選抜試験終了直後。A国のGEAR騒動に、実戦テストを兼ねて参加するように命じられるが、あちこち寄り道をしたため、任務遂行前に騒動が終了してしまう。

### ロボカイを知るためのキーワード

**博士**：ロボカイを作り出した科学者のこと。生みの親でありながら「駄目博士」などと呼んでいる通り、尊敬の念はまったくない。だがメンテナンスしてもらうため、独立を企みつつも離れられず、なんだかんだで彼は博士の元に戻ってくる。

**ヘラクレスエンジン**：ロボカイの現在の動力。非常にレアな生物・ヘラクレスオオカブトムシが動くことで法力動力を得るこの夢の機関は、中身の希少さゆえに量産が難しいとされる。

**ミカン**：ドラマCDで語られた、ロボカイを象徴するエピソードの鍵。ロボカイは日本の古文書「ナツヤスミトモダチ」の記述から、「ミカンを直列に繋げると電力が生まれる」という驚愕の事実を学び、そのエネルギーで博士から独立できると考えた。だが人情(?) 溢れる彼は自分のためではなく、冷徹なロボの同胞たちのためにと、ミカン畑を残していくのである。彼の頭の中にあるのは、ことわざと嫁候補のデータベースだけではないのだ。多分。



● カラーバリエーション(ACP)

Character 2

# 必殺技紹介

(「X」～「ACP」)

各必殺技は電力ゲージの量によって性能が3段階に変化し、電力ゲージが多いほどレベルアップする。クセは強いが、爆発力の高さは本物だ。

必 登場作品 「#R」～「ACP」



腕をバズーカに変形させ、真横に飛ぶミサイルを発射する飛び道具。レベルが増加することにヒット数、飛距離が強化され、ガードされれば大幅に有利な状態となる。

必 登場作品 「#R」～「ACP」



地面に充電マットを敷き、その上にとどまると電力ゲージが増加する。ロボカイの命綱と呼べる技だ。

必 登場作品 「#R」～「ACP」



ダッシュ中に出せる突進技。ヒット時は電力増加。

必 登場作品 「#R」～「ACP」



相手をつかみ、電波で攻撃するコマンド投げ。相手のテンションゲージ量が多いほどヒット数、攻撃力が增加する。この技を軸としたガード崩しがロボカイの要となる。

覚 登場作品 「#R」～「ACP」



連続パンチをくり出す技。「XSS」からボタン連打で攻撃数が調整可能に。

覚 登場作品 「#R」～「ACP」



EX専用技。空中に無数のミサイルを発射。上空に飛んだミサイルが落下する。

覚 登場作品 「#R」～「ACP」



一定時間電力ゲージが増加し、経過後に電磁波を放出して自爆する。

必 登場作品 「#R」～「ACP」

必 カイ現象



下半身を騎馬状に変形させ突進する。レベル増加で飛距離、攻撃が強化されガードされても先に動ける。

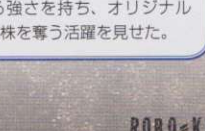
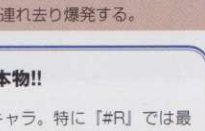
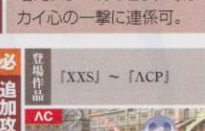
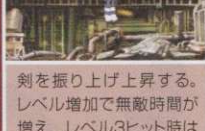
必 登場作品 「#R」～「ACP」



腕を変形させミサイルを飛ばす。レベル2で追尾性能がつき、レベル3では4つに分裂し相手を追尾する。

必 登場作品 「#R」～「ACP」

必 カイ幕ホムラン



必 登場作品 「#R」～「ACP」



EX専用技。温度が高いと煙が大きくなる。

必 登場作品 「XSS」～「ACP」



EX専用技。オリジナルと同様の中段攻撃。

必 登場作品 「XSS」～「ACP」



グリッドセバーの追撃。ヒット時は浮かす。

覚 登場作品 「AC」～「ACP」



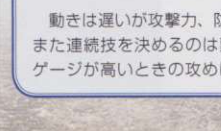
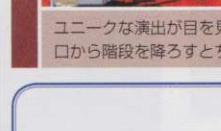
背中がプロペラに変形。レバーで空中制御する移動技。

覚 登場作品 「XSS」～「ACP」

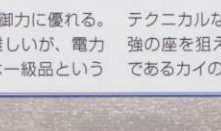
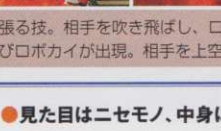
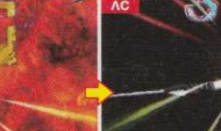


駄目な奴は何をやっても駄目の追加技。温度が高いと性能アップ。

覚 登場作品 「#R」～「ACP」



覚 登場作品 「#R」～「ACP」



駄目な奴は何をやっても駄目の追加技。温度が高いと性能アップ。

レベル3カイ幕ホムランの派生技。ヒット後は追撃が可能だ。

●見た目はニセモノ、中身は本物!!

動きは遅いが攻撃力、防御力に優れる。テクニカルなキャラ。特に「#R」では最強の座を担える強さを持ち、オリジナルであるカイのお株を奪う活躍を見た。

# 設定資料集

ロボットながらも、しっかりと髪が生えているロボカイ。カイの頭髪を植えつけたのだろうか？



アフロ



ボール



カード

## <「ACP」ボイスパターン>

| 場面         | セリフ  |
|------------|--|
| 登場 1       | いくぞスーパーロボカイセカンドダッシュ二速で限界レベル 99 発進 / 負ける理由が無い / 泣くまで殴る  |
| 登場 2       | 負けたら冬場に半ズボン / 負けたら社会の窓を開て競歩の刑 / 負けたらフルヌード写真集の刑<br>どうしても勝え / いい試合になる訳が無い / ロで言っても無駄に決まっている          |
| 登場 3 (対カイ) | ケース 48 「オリジナルとの遭遇」マニュアルにより速やかに... 何だっけ / 老いては子に従いやがれ / 全力で負けてくれ                                    |
| 登場 4 (対カイ) | 貴様じゃ無理 / それでも兵器か / ワシを怒らせるな  |
| 挑発 1       | それは反則 / 桁違いの性能 / おたんこなす  |
| 挑発 2       | 何となく良い技だ / そここそ神業だな / 微妙に鬼神かも  |
| 敬意 1       | なかなかの脇役だ / 品質保証書をやろう / そこはかたなく良い部品を使っているな  |
| 敬意 2       | 勝負にもならなかった / 負け犬 / これが科学の力だ  |
| 勝利 1       | 永遠にワシの勝利だ / いつでもお相手するわけじゃない / 無様   |
| 勝利 2       | 普段着が、ダサイコーディネーターのように恐ろしい奴だった / 総入れ歯の歯医者のように恐ろしい奴だった / 政治談議で盛り上がるヤンキーのように恐ろしい奴だった                   |
| 勝利 (対カイ)   | 本気でやったらもっと強いぞ / 貴様では、不服なのだ / あしらった<br>ろくでなしめ / 機械をいわれ / この不良ボディめ / 見切ってはいたのだ / ん〜、いまいちだ / ここ、つらいとこ |
| 敗北         | 敗因不明 / 本物には... 勝てないのか / データが足りない、クソ博士め   |
| 敗北 (対カイ)   | ちっ / ふん / ボケが / たわけ / 三下め / 駄目な奴は駄目 / 早くも失望 / 規格外れの低脳  |
| ガード        | 勘弁してください   |
| よろけ        | げ / げ / ガ / 痛い / ギャー / ゲー / 無礼者 / 止める、壊れる / 修理費請求  |
| ダメージ       | まじですか / 何いっ? / げえあああ!!   |
| 前のめりダウン    | 悪いのはいつも機械を使う人間の方だ / 今日はこんくらいで勘弁してやる /  |
| 時間差起き上がり   | ついに全財産が 100 円切った   |

| 場面            | セリフ  |
|---------------|--|
| カンチョウやられ      | ユートピア!! / 思春期にジャックイン / コレで卒業だ!                               |
| 気絶            | ネジ、ネジはどこだ? / まあ、落ち難け / ら、ラッキーパンチが!                           |
| ダウン復帰         | 壊れるだろチクショー / わりと効いた / ば、バネがはずれた!                             |
| サイクバースト (黄)   | 配線切れた!   |
| サイクバースト (青)   | 塗装がはがれるだろ!   |
| 攻撃            | タコ / 馬鹿 / アホ / 死ぬがいい / ぼんくらが / マヌケめ / いかればんち / このカスが / 下等生物め |
| ジャンプ D        | は、は、は! / コレが機械の力だ! / ひれ伏すがいい!                                |
| 通常投げ          | 馬鹿チンが! / ぶっ壊すぞコンニャロー / このトンチンキが!                             |
| 喧らつくカイ?       | 天珠 / 喧らつく / イモ野郎   |
| カイ現象          | 滅べ / 消えろ / 目障りだ  |
| カイ暴ホームラン      | うざったい  |
| 町内カイばーげん      | ミサイル発射   |
| 痛カイ撃          | 邪魔だ  |
| 座談カイ          | 充電 / 疲れた / 休む  |
| カイ熱剤          | いかればんち / このカスが / 下等生物め                                       |
| グリッドセバー       | 壊れるぞ / 壊れたぞ / 命令禁止   |
| 限カイらばーず 1     | オーバークロック! / 凜然と本気を出すぞ! / それとなくいくぞ                            |
| 限カイらばーず 2     | 熱暴走だ! / 初期不良! / 保険期間切れ!!                                     |
| カイ心の一撃        | きえ〜!   |
| 駄目な奴は何をやっても駄目 | 駄目   |
| 追加頭突き         | 駄目〜っ!  |
| トリニトロロエン備軌    | トリニトロサンダー!   |
| 一撃必殺技準備       | ヘラクレスエンジン全開! 何気なフルパワーだ決着が付くかも!                               |
| 13 カイ弾        | 今週のおっかなびっくりロボ!   |

## エンディングギャラリー

密かな野心家であるせいか、覇者として君臨する様を描いたグラフィックが多い。

「ACP」



「AC」



「AC」



### 石渡氏が語るロボカイ

ドリームキャスト版の「IX」に特典キャラを付けたいと考えた際、「皆が大好きなカイを、すげー落としてみようぜ!」という、セルフパロディーのノリで生まれました(笑)。ドラマCDでのミカン畑のエピソードは僕的に大好きなんですが、これはキャラを作る時点で考えていたエピソードで、必ず何らかの形で世に出したいと思っていました。

### ロボカイの魅力

カイファンは憤慨するだろうが、このパロディーの塊には、多くの人が心を奪われた。すべてが「ロボだから」の一言で済む、その破天荒ぶりは筆舌に尽きる。



一撃必殺技でデビルロボカイが口からノロノロ出てくるところなど技もセルフもすべてが常識外れ。

愛する夫と幸せ探しに奔走する人工生命体

# アバ

## A.B.A



### PROFILE

身長:174cm 体重:34kg 出身:フラスコ  
 血液型:水銀の混じった得体の知れない液体  
 (輸血時は普通の血液が必要)  
 大切なもの:バラケルス、自分、鍵の形状のモノ全般、  
 「もったいない」と思ったモノが大切になる  
 趣味:世界観察、怨み手帳を付ける、余生の計画を練る(何時も皮算用)  
 誕生日:不明  
 嫌いなもの:「もったいない」ことをする人間、恋敵と思しきもの、  
 友達おもいでない人間  
 CV: 滝本みか  
 バラケルスのCV: 森利道(ゲーム内)、龍谷修武(ドラマCD)

### キャラクターの歩み

#### 『XX』

人工生命体を作ることに生涯を費やした医師により、研究の集大成として創造される。しかしA.B.Aが「フラスコ」と呼ばれる研究所で覚醒したときには、すでに医師は彼の技術力に目をつけた、軍組織に強制連行された後だった。

その後10年間、外界から隔離された「フラスコ」で他者と接することもなく独りで過ごすうち、人見知りか激しい性格に育つ。しかし臆病ながらも、擬似生命体として生まれながらに豊富な知識を持ち合わせているため、自分がある種優位に立つ人間と思いついでいる。

とはいえ彼女は生命体としては未完成な存在であり、設備が整った「フラスコ」以外では生きてはいけなことも自覚していた。そのため新たな世界を切り開く象徴である「鍵」に執着するようになる。

鍵集めによる逃避も限界となりつつあったある日、A.B.Aは外界へと出ることを決意。旅の途中、聖戦の遺物で鍵の形をした妖怪に出会うと一目惚れして「バラケルス」と名付け、自分の夫として持つていくことを決める。A.B.Aは「バラケルス」に自分と同じ人造の体を与えるため、新たな旅に出るのだった。

### A.B.Aを知るためのキーワード

**フラスコ:** A.B.Aを完成させた非常に高度な技術を誇る研究所だが、この施設の詳細や、彼女を生み出した医師については、既存のキャラクターとの関連もなく一切不明。ちなみにこの研究所の設定については、石渡氏いわく「物語はありますが、メインストーリーに関わるものではありません」とのこと。

**バラケルス:** 元々は聖戦末期の時代に作られた石斧であり、「フラスコ ナーゲル」という本名(?)を持つ。血を吸うことでその能力を完全に発揮する。しかし血を吸いすぎて自我を持つ妖怪と化し、「ぶどう酒の太刀風」と呼ばれ恐れられるようになり、最終的には戦野に捨て置かれていた。A.B.Aに拾われた際は「また戦える」と期待していたが、愛玩されているに過ぎないことを嘆き、新たな使い手を求めて逃走を試み続けている。

**バラケルスの声:** アークード版において、バラケルスの声を演じているのがディレクターの森氏であることはファンの間で有名だが、気になるのはその理由。石渡氏いわく「声優さんをお願いするほど声のパターンがなかったんで、(森氏に)頼んだ」とのこと。社員が声を当てる、アークシステムワークス社の伝統が炸裂した結果である。

カラーバリエーション(ΔCP)

|          | P | K | S | H | D |
|----------|---|---|---|---|---|
| ノーマル     |   |   |   |   |   |
| EX       |   |   |   |   |   |
| SLASH    |   |   |   |   |   |
| #PRELOAD |   |   |   |   |   |

Chapter 2 Character

# 必殺技紹介

([ISUKA]~[ACP])

通常モードと諸刃モード、二つのモードによって使用できる技が大きく異なる。諸刃モードは体力を消費するだけあり、どの必殺技も強力だ。

**必 牽引** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**必 消却** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モードの技。鍵につかまりに蹴りを出す。

**必 覆滅** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



両モード共通技。抹消の追加技でよろけ誘発。

**必 抹消** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**必 断獄** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



両モード共通技。手を伸ばさず突進技でリーチが長いため、けん制に使える。

**覚 証観・隠滅(往路)** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



両モード共通で覆滅の追加技。ヒットでダウンを奪うことができる。

**必 過失** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**必 結合** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**必 飽食** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**必 回避**

登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード専用技。血液を固めて弾状にして飛ばす。弾の発生は遅いものの、技後のスキは少ない。

**必 焼成**

登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード専用。輸血バック使用で諸刃モードへ。

**必 断罪**

登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



諸刃モード専用技。パラケルスス振り上げたあとに叩きつける2段技。1段目は1発だけ相手の攻撃に耐えられる。フォースブレイク版は強化され何発でも耐えられる。

**必 分離** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**覚 証観・隠滅(復路)** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**覚 証観・隠滅(往路)** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**必 結合**

登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



両モード共通。ヒットでモードチェンジする。

**必 飽食**

登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



諸刃モード専用。小さく跳び、斧で攻撃する。

**必 根絶**

登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



諸刃モード専用。両手で巨大な衝撃波を放つ。

**覚 変質** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**覚 証観・隠滅(往路)** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**覚 証観・隠滅(復路)** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**覚 証観・隠滅**

登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**覚 証観・隠滅(往路)** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**覚 証観・隠滅(復路)** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

諸刃モード専用技。証観・隠滅(往路)のあとに出せる追加技。

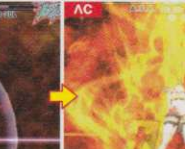
通常モード専用。地面に手を突っ込み、巨大な炎を発生させる。「XSS」では単発技だったが、「AC」からは追加で3回まで出せる。

**覚 証観・隠滅** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**覚 証観・隠滅(往路)** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**覚 証観・隠滅(復路)** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**覚 証観・隠滅**

登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**覚 証観・隠滅(往路)** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**覚 証観・隠滅(復路)** 登場作品 [ISUKA] ~ [ACP]



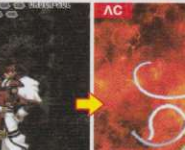
通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**一 無知の間** 登場作品 [XSS] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**一 無知の間** 登場作品 [XSS] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

**一 無知の間** 登場作品 [XSS] ~ [ACP]



通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

A.B.A.が自分の周囲を攻撃し、それがヒットすると地面から石碑が出現。石碑の扉が開き、相手を向こう側へと連れていったあとにパラケルススが落下して扉を真二つにする。発生は遅いものの、A.B.A.は通常モードの◆+HSで気絶が狙えるので使いやすい。

## ~キャラクター性能~

### ● 諸刃モードで勝つか負けるか

最弱の性能の通常モード、最強の攻撃力を持つが体力を消費する諸刃モード、2つのモードを使い分けて闘うキャラクター。ラウンドごとに3個の輸血バックが装備され、それを使用してモードチェンジや体力回復などをするので、配分の妙がある。諸刃モードがメインなので、文字通り勝てる時は大胜、負ける時は一撃必殺技でボロ負けと、勝負結果が分かれやすい。

# 設定資料集

ヤンデレにふさわしい、表情の乏しさがある意味個性的なアバ。包帯は定期的に取り替えているのだろうか？



アフロ



ボール



カード



## <「ACP」ボイスパターン>

| 場面         | セリフ  |
|------------|--|
| 登場1        | ほむらみ法廷代196条適用、やられる前にやり返す／会計の恥をかかせてやるわ／私の権益保護を定めた恋愛法に抵触する行為で、つまり死刑              |
| 登場2        | 恨み手帳に追加【うお、呪文かそれは】／ぶっぶっぶっぶっ、ぶっぶっ、ぶっぶっぶっ【動弁してください】／自発的に惨敗してくれない【願いとそうそれは】       |
| 登場3        | 私達の世界を盗取しないで【うわ、受け止めつらい……】／土足で聞入る気？【まわい発言はやめる】／この人は慢性的な連帯保証人です【即日返金で解約をお願いします】 |
| 挑発1        | 安逸をむさぼる俗人のクセに……／享楽におぼれた雑物のクセに……  |
| 挑発2        | 人三化七のクセに……／まさに遠心振当／まさに暗視の行／まさに行尸走肉   |
| 敬意1        | アタシの随想録に刺んであげる……／よしんば情別の情だとして……／君が誰なら仲良くなれたのに……                                |
| 敬意2        | 拳一明三の立ち居振る舞いにきりぎり舞／研鑽を重ねた暴力で賞賛／剣区卓絶に閃絶   |
| 勝利1        | 君の存在が非合法だ……／涙汗にまみれて風邪をひけ……／一意専心の乙女は花嵐……  |
| 勝利2        | 一罰百戒が信条なの……／黙死するまで獄行を暴露してやるわ……／哲理を知らない蠢人だからよ……                                 |
| 勝利3        | 権老同穴を邪魔するからよ／滅進呈材の結果、権刑／当然の合法  |
| 敗北         | おげおげおげげ／うる覚えで忘れないわ……／厄年でさらに厄日だ……／訴訟に持ち込んでやる／君の顔は明記したからね／月の無い夜は頭に気を付けなさいよ       |
| ガード        | うぁ／ん／何で……？／やめれ……／暴力だ／守ってくれるの？／イジメだ……／ご、ごめんなさい……／厄日だ……                          |
| よろけ        | 血液が足りない……／げほっげほっ／やあぁあぁ   |
| ダメージ       | いっ／くっ／わ／痛い／ひい／い／あ／も、弄ばれる……／人権侵害……／傷害罪だ……                                       |
| 前のめりダウン    | ヘキッ！／ムフォア！／しゃうじょく  |
| カンチョウやられ   | 告訴ものの取替……／締約破棄されちゃう……／摩滅してしまう……  |
| 気絶         | 独りは……いやぁ……【むうう……】／置いてかないで……【いや、しかし……】／死ぬ時は一緒が……【それは嫌だ……】                       |
| ダウン復帰      | こ、怖い……／泣くぞ……／堪忍……  |
| サイクバースト(黄) | 乾坤一擲……   |

| 場面         | セリフ  |
|------------|--|
| サイクバースト(青) | 微睡の分類で！  |
| 攻撃         | 来るな／触るな／もうっ／ぶ、ぶつわよ……／た、たたくわよ……／構わないでって／三下の癖に……／論役のくせに……／君はガッテム……       |
| ダストアタック    | 責任取れないわよ……   |
| 通常投げ       | 邪魔しないで   |
| 消却         | 消却   |
| 抹消         | 抹消   |
| 覆滅         | 覆滅   |
| 過失         | いひひひひひひ／ぜ、全壊しろ／キキ……！！  |
| 断罪         | 断罪   |
| 忌避         | 怪我するわよ……   |
| 焼成         | もっと欲しいの？【我こそは厭世への先達なり】／私のをあげる……【俗備の産物どもが塵に帰せ！】／駆逐して……【覚悟はいいい、刑赫を踏んだぞ！】 |
| 結合         | 血液何型？  |
| 飽食         | 飽食／邪魔よ   |
| 断罪         | 断罪   |
| 根絶         | 根絶   |
| 覚醒必殺技発動    | 証滅……   |
| 証滅・隠匿      | 隠匿！  |
| 証滅・隠滅(往路)  | 証滅！  |
| 証滅・爆滅      | 爆滅！  |
| 一撃必殺技準備    | もう取り返しつかない……   |
| 無知の間       | おだぶっ!!   |

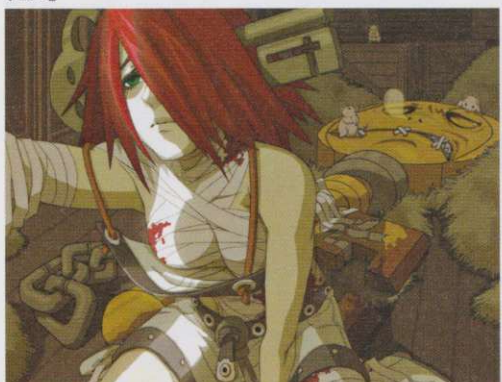
※【 】内はバラケルのセリフ

2 Character

## エンディングギャラリー

病人らしく、病的なグラフィックが多い。「ACP」では、バラケルが人間化する結末も。

「AC」



「AC」



「AC」



### A.B.A. の魅力

毒舌とも、妄想系ともとれる言動は、一度聞くと耳から離れない不思議な魅力を持つ。モード切り替えを使いこなすのは大変だが、その分達成感も非常に大きい。



↑ 諸刃モードを使いこなせると、愛着倍増。

### 石渡氏が語る A.B.A.

まずはモードチェンジなどの仕様があって、そこに肉付けしていった生まれたキャラです。設定的にはメインストーリーに関わる存在ではないんですが、自己啓発などとはまた違う人間性の色濃いテーマを持っています。これについては僕自身も今後どこかで表現できれば、と思っています。彼女も生まれながらに自由がなく、自由を求めているんです。

時空の歪みにより遭遇する、過去の「背徳の炎」

# 聖騎士団ソル

## ORDER=SOL

### PROFILE

身長:182cm 体重:74kg  
 出身:アメリカ 血液型:不明  
 大切なもの: QUEENの「シアートアタック」のレコード  
 趣味: QUEENを聴くこと 誕生日: 不明  
 嫌いなもの: 努力、がんばること  
 CV: 石渡太輔

### キャラクターの歩み

『XX』

時間を操る能力を持つインとの戦いによって時間軸がずれ、A.D.2172にタイムスリップしたプレイヤーキャラクターが対峙する存在。聖騎士団に所属していた頃のソルであり、まだ封炎剣を盗み出す前のため、多くの敵を相手にすることに適した無骨な現地調達武器を使う。聖騎士団に所属はしているものの、単独行動による遊撃を主軸にした戦闘行動を取る。

GEAR計画の始動初期、「あの男」によってプロトタイプGEARとして改造されたソルは、「あの男」を追う旅に出るが、A.D.2172クリフによって聖騎士団にスカウトされる。その後どれくらいの期間聖騎士団に所属していたかは不明だが、彼なりにカイと歩み寄ろうとするなど、団の中でいくつかのドラマがあったようだ。しかし最終的には聖騎士団の厳しい規律に嫌気が差し、封炎剣を盗み出し団を脱走。以降は追われる身となる。

### 聖騎士団ソルを知るためのキーワード

**炎の法力:** 聖騎士団に所属していた時点では封炎剣を持っていなかったソルだが、ゲーム内ではすでに炎の法力を操り戦っている。これは元々ソルがアウトレイジを作れるほどに法力理論に精通しているため、封炎剣はただの法力増幅装置でしかないのだ。なお石渡氏いわく「ソルはあらゆる属性の法力を習得していますが、使用するのには炎にかたよっている」とのこと。

**聖騎士団:** 一匹狼であったソルが聖騎士団に入団することを承諾したのには、情報収集などの目的も含め、何らかのドラマがあったからだと言われている。聖騎士団に所属している間、そして脱走を実行するに至るまでにもドラマが存在しているらしいので、今後機会があれば、これらの物語も描き出されることがあるかも知れない。なおドラマCDでは、カイが戦死した後、ソルが聖騎士団団長になるというエピソードもあるが、ここでは聖騎士団は完全に統率を失ってしまう。

**現地調達武器:** 戦場において即席で作った武器で、一枚岩から削り出したような刀身をくさびで留め、柄の部分に布を巻いている。その無骨なイメージは戦いの方にも反映されており、当時のソルは(封炎剣所持後よりも)型にとられない大雑把なバトルスタイルを取っていた。ゲーム内で使用する技も攻撃範囲や威力に優れるが、技後の隙が非常に大きい。

Chapter 2 Character

● カラーバリエーション (ACP)

|         | P | K | S | H | D |
|---------|---|---|---|---|---|
| ノーマル    |   |   |   |   |   |
| EX      |   |   |   |   |   |
| SLASH   |   |   |   |   |   |
| #RELOAD |   |   |   |   |   |

# 必殺技紹介

(「XXS」～「ACP」)

聖騎士団ソルは、炎の法力を使った攻撃が主力。チャージをすることで特定の必殺技を強化する、特殊な固有システムを備えている。

**必** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**AC** **AC**

武器の柄から炎をくり出す必殺技。チャージレベルによって炎の大きさ、攻撃ヒット数が変化する。

**必** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**XXS** **AC**

チャージゲージを増加する固有の動作。「XXS」はボタンをタイミングよく押すと増加量がアップ。

**必** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**AC**

前方に拳を構えたまま突進。チャージレベルが上がるほど、連続技に使いやすくなる。

**必** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**AC**

技の発動後、チャージゲージが増加する技。

**必** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**AC**

チャージ中に発動できる、無敵必殺技。

**必** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**AC**

後方の壁を蹴って前方に突進する蹴り技。

**覚** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**XXS** **AC**

炎をまとわせた拳で殴る、覚醒必殺技。チャージレベルが2になるとヒット、レベル3になると3ヒットと攻撃回数が増加し、同時に攻撃力も飛躍的に伸びる。

**覚** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**AC** **AC** **AC** **AC**

チャージゲージがレベル3、テンションゲージがMAX時に使える覚醒必殺技。攻撃を加えるごとにボタン入力が必要とし、またこの技でK.O.すると、一撃必殺技と同じ演出になる。

炎をまとわせた拳で殴る、覚醒必殺技。チャージレベルが2になるとヒット、レベル3になると3ヒットと攻撃回数が増加し、同時に攻撃力も飛躍的に伸びる。

チャージゲージがレベル3、テンションゲージがMAX時に使える覚醒必殺技。攻撃を加えるごとにボタン入力が必要とし、またこの技でK.O.すると、一撃必殺技と同じ演出になる。

**必** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**AC** **AC**

「GG」のソルと同じく、前方に炎の弾を飛ばす。地面を疾走するので遠距離の相手に有効だ。

**必** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**AC** **AC**

すべりこむように地面を疾走しながら火柱を繰り出す。移動中に相手に触れると背後に回りこめる。

**必** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**AC** **AC**

跳び上がりながら炎をまとった蹴りをくり出す。無敵時間があるため、攻めを切り返すのに使える。

**必** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**AC** **AC**

前方にジャンプしながら武器で攻撃する中段技。チャージレベルが上がるほど攻撃スピードがアップ。

**必** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**AC** **AC**

膝蹴りからカカト落としに連係する2段技。

**必** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**AC** **AC**

炎をまとった武器を振り下ろして攻撃する。

**必** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**AC** **AC**

武器を振り上げてジャンプする。「ACP」のみフォースブレイク版があり、巨大な炎を放ちつつ上昇。

**覚** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**AC** **AC**

EXキャラクター専用の覚醒必殺技で、初代「GG」のタイランレイブを再現した動作になっている。

**覚** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**AC** **AC**

巨大な火柱で相手を吹き飛ばす覚醒必殺技。

**一** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**AC** **AC** **AC**

攻撃が当たると同時に相手を通過し、巨大な火柱を何本もくり出して焼き尽くす。

**覚** 登場作品 [XXS]～「ACP」

**ACP** **ACP**

本来はGPU専用技。テンションゲージ、チャージゲージがMAXになる。

～キャラクター性能～

●チャージを使った戦略

聖騎士団ソルはチャージゲージで必殺技を強化していくキャラクター。動きが非常にすばやく、通常技キャンセルチャージを使ったラッシュで相手を圧倒することができる。

# 設定資料集

聖騎士団の規律に縛られていた頃とはいえ、その荒々しさは変わらない。睨み付けるような瞳が印象的だ。



ボール



アフロ



カード



Chapter 2 Character

## <「ACP」ボイスパターン>

| 場面          | セリフ   |
|-------------|---|
| 登場          | 運べ、道を空けるかたばるか／死にたくなければハナからマジでコイ／期待はしてねえ、適当に來い |
| 登場 (対スレイヤー) | ジジイが、はしゃいでんじゃねえ                               |
| 登場 (対カイ)    | 目障りな小僧だ、つぶすぞ？／ん、足手まといの小僧か／華奢な体しやがって           |
| 登場 (対アクセル)  | ああん？何言ってるんだ、おまえ                               |
| 登場 (対イノ)    | 逃がさねえクソ女                                      |
| 登場 (対ボス聖ソル) | 消えろ、消し炭にするぞ……／何だてめえ？／やれやれ、もう一戦か……             |
| 挑発 1        | 何のマネだ、そりゃ／見栄を見せる／かかってこいよ                      |
| 挑発 2        | 目障りなんだよ……／失せろ……！／やる気ねえのか？                     |
| 敬意          | やるじゃねえか／上出来だ／ますますだな                           |
| 勝利 1        | あつねえな、くだらねえ／こんなもんか／あばよ                        |
| 勝利 2        | 手の内は終いか／退屈させやがる…／もう終わりか？                      |
| 勝利 (対カイ)    | 泣き言は聞かぬぞ／ま、がんばんな／坊やは偉いな……                     |
| 敗北          | へヴィだぜ／うおおお！／やれやれだぜ                            |
| ガード         | む／ち／く／終わりか？／どうした？／おいおい                        |
| よろけ         | くそ！   |
| ダメージ        | う／ちい／ぬ／くっ／おあ／うう／うおおあ／おおうあ／ぐおお                 |
| カンチョウやられ    | おおおう！／ぐほお！／俺が受け手に                             |
| 気絶          | ちいっ……   |
| サイクバースト (黄) | 一気にいけぞ  |
| サイクバースト (青) | 鬨子にのりやがって                                     |

| 場面            | セリフ                                 |
|---------------|-------------------------------------|
| 攻撃            | ふっ／は／おら／おおお／てあ／はあ！／でええあ！／いただき！／砕けろ！ |
| ブロックヘッドバスター   | うぜえ！／燃える！！／邪魔だ！                     |
| ガンブレイズ        | ガンブレイズ！                             |
| ガンフレム         | ガンフレム                               |
| シュトルムヴァイバー    | シュトルムヴァイバー！！／落ちろ！／目障りだ！             |
| ヴォルカニクヴァイバー   | ヴォルカニクヴァイバー／寝てろ！／落ちろ！               |
| バンディットリボルヴァー  | プロトタイプバンディットリボルヴァー                  |
| バンディットリボルヴァー  | バンディットリボルヴァー                        |
| ロックイット        | ロックイット！！／黙ってる／どけ！                   |
| アクションチャージ     | おお！                                 |
| チャージ          | めんどくせえ……／うお……／もまましやがって！             |
| サーベジファンク      | サーベジファンク！！！！／消し炭になれ！！               |
| タイランレイブ LV1   | タイランレイブ！！                           |
| タイランレイブ LV2   | タイランレイブ！！／御託は……いらねえ！！／もらったあ！……消えろ！  |
| タイランレイブ LV3   | タイ……ラン……レイブ！！／御託は……いらねえ……消えろ！       |
| ドラゴンインストール：殺界 | ドラゴンインストール／寄り道はコマまでだ！／どうなっても知らんぞ！！  |
| フレムディストーション   | 楽には死ぬんぞ                             |
| 一撃必殺技準備       | 終わりにするっ……！／もうややこしいのは無した！／50%ぐらいか……  |
| オールガンズブレイジング  | 消えろ／消えな                             |

## エンディングギャラリー

通常のソルと同じく、猛々しさ  
が全面に出ている。中には封炎  
剣を持ち出した直後の絵も。

「AC」



「AC」



「ACP」



### 聖騎士団ソルの魅力

通常のソルよりさらに  
無骨ながら、カイと同じ  
聖騎士団制服を着ている  
というギャップに、ニヤ  
リとする人も多いはず。  
シリーズファンにこそ嬉  
しい存在だ。



↑本能に任せた強力な一撃が持ち味。

### 石渡氏が語る聖騎士団ソル

『餓狼伝説』におけるリョウ・サカザキのような、パラレル  
キャラクターに分類されるキャラクターと考えています。ちな  
みに生みの親は森君なのですが、設定などの指定はしていま  
せん。ただ少なくとも聖騎士団時代に彼があのように暑苦しい格  
好で、カイとケンカをしたりクリフになだめられたりしつつ、  
渋々働いていた姿を想像していただければ幸いです。

# オープニングアニメギャラリー

何も考えずにスタートボタンを押してしまい、つい見逃しがちなオープニングアニメ。しかし、この中にはドラマを感じさせるシチュエーションが詰まっている。ここでは4作品のオープニングアニメを紹介するぞ。

## 『X』

オープニングアニメが導入された、記念すべき第1作。ソルとカイの対決を軸として、キャラクターたちがスピーディーに登場する。息もつかせぬカッコ良い展開に、シビれるだろう。



→咆哮するソル。見つめる先にいるのはカイだろうか？



→封雷剣を構えるカイ。暗闇に白と雷の青が映える。



←剣を閃。構えから察するに、スタンエッジを出したのか？



←カイに呼応するように、雄雄しくカッレムを出したソル。



←闇慈、ジョニー、紗夢と、新キャラが次々にお目見え。

## 『ACP』

格闘ゲームシリーズの最新作だけあって、「技術ここに極まれり!」といった感じのオープニングムービーに仕上がっている。人間関係も、これまでよりははっきりと明示されている。



↑黒く輝く太陽の下、主の無い封雷剣と封炎剣が地面に突き刺さっている。



↑……と思いきや、ソルとカイが登場。ここでも2人の対決を主軸とした展開になっている。



→やはりここでも鉄板のコンビ、メイ&ジョニー。



→ジャパース同士ということで縁が深い、闇慈と梅喧。



←未来のライバルなり得るか？ スレイヤーとボチヨムキン。



←同じ男を愛した者同士である、ミリアとクレン。

## 『XX』

『X』からアニメーション枚数が増え、ビジュアル的に飛躍的な進化を遂げた。こちらでもソルとカイの対決が中心になっている。



→封炎剣を構えた戦士。言うまでもなくソルだ。



→戦いの開始を告げるように、炎を巻き上げるソル。



←鋭い眼差しで、正面を見据えるカイ。その先いるのは……。



←もちろんソルだ。両者の渾身の力が激突する!



→どこかほのぼのとした、ジェニとカイの「ソル」。



←どこからどう見ても、女性のフリジット。



→アサン組織に関係する3人。歩み遣は全員異なる。



→追加キャラの中で一番登場回数が多いソル。



→何かを振り切るように、大鎌を払うテストアムト。



←ガラスを蹴破るソル。どこかで見た覚えだ。



←鎌に両断されたかのように、もがき苦しむデイスリー。



←暗闇でダンディーに微笑むスレイヤー。

## 『ISUKA』

最大の特徴は、一部が水墨画のようなタッチで描かれていること。ソルとカイの対決も、迫力が増している。



↑薄暗い荒地に立つソルに近づく、カイのものらしき足。次のシーンでは斬撃により生まれるきらめきが、真剣勝負に華を添える。にらみ合いながらも、ソルはどこか余裕の表情だ。



↑キャラクター同士の組み合わせも変化が見られる。快賊団にはディズィーが加わり、ザッパとファウストなど、今までに無かったカップリングが登場。また何気にA.B.Aも映る。

重大な出生の秘密を持つ、ソルのお弟子様

# シン

## SIN

### PROFILE

身長:181cm 体重:73kg  
 出身:不明 血液型:不明  
 大切なもの:みなぎる食欲、  
 もうひとつは言えない  
 趣味:斬新な形容詞を模索すること、  
 苦手なことをひたひた克服すること  
 誕生日:5月31日  
 嫌いなもの:苦手なことを克服しない奴、  
 子ども扱いされること、  
 イリュリア連王国  
 CV:宮崎一成



### キャラクターの歩み

『2』

カイとハーフギアの女性「木陰の君」の間に生まれる。楽観的かつ物事を振り返らない性格で、礼節などは苦手。訳あってソルに預けられて以来、賞金稼ぎの旅を共に続けてきた。ヴァレンタインが起こしたイリュリア襲撃事件の後、体内に眠るジャスティスのGEAR細胞を利用される。

### シンを知るためのキーワード

**「木陰の君」:** シンの母親であり、8歳前後のハーフギア。ジャスティスのGEAR細胞を持つこと以外は不明の存在。Dr.パラダイムが彼女の研究を開始したことで、今後謎も明らかになるかもしれない……?



**雷の法力:** シンは通称「アホの子」であり、高度な知識が必要な雷の法力を使える理由が無い。石渡氏いわく、この力は体系化された法力ではなく、母の血による特殊能力とのこと。

**旗:** 設定資料集のショートストーリーには、男らしく目立つ武器を使いたがるシンに、ソルが「旗でも振ってる」と言い捨てるシーンがある。これが彼の、武器選択の決定打なのかもしれない。

### ~キャラクター性能~

#### ●終盤戦が見せどころ

シンはカイと同じサーヴァントを引き連れており、全体的に性能が高い。しかし生産コストが高いため、収入の少ない前半戦は押し気味になる。前半戦をいかに凌いで、高性能なサーヴァントを揃えるかが勝負どころだ。後半戦は、相手もサーヴァントが揃ってしまうものの、サー

ヴァント同士の戦闘では勝ちやすい。また、味方の体力を回復できるパテカトルスティン、味方が多いほど強化される飛び道具のファントムパレルといったスキルもあるため、乱戦は有利に進められるはず。あとは、敵マスターにサーヴァントが狙われたとき、どれだけマスターで守れるかがポイントだ。



↑コストが高いサーヴァントばかりだが、それに見合うだけの性能を持つ。



↑シンの技はリーチが長く、離れた位置や複数の敵に対して攻撃が可能だ。

### シンの魅力

ゲームをプレイしてみれば、スタッフ・プレイヤー問わず、皆が彼を「アホの子」と呼ぶ理由を分かっていたらいいだろう。とにかく直進、気持ちいいくらいに単純。さらに重い宿命を背負っているが、彼が悩んでいるのは家族との幸せについてだけ。客観的なプレイヤーの視点から見てもつつい応援したくなる、皆に愛される「アホの子」なのだ。



↑自らをソルの「お弟子様」と語るシン。生意気だが憎めない魅力を持っている。

### 石渡氏が語るシン

ブリジットやティズィーに近い立場になりますが、幸せの定義の一つを体現するキャラクターですね。とにかく、完全なバカです(笑)。単純さはチップと似ていますが、彼のように夢はまだ持っていません。「そんな人間が今後どう幸せに生きていけるのか?」ということを描いていく存在ですね。『2』で事件もありましたが思い悩むようなこともなく、強いて挙げれば「早く家族円満になりたい」と考えている程度です。



Character 2 Characters

# 必殺技紹介 (12)

シンは、旗を使う必殺技がメイン。全体的にリーチに優れており、離れた間合いから攻撃が可能だ。

必 ビークトドライバー



雷を帯びた旗で突き刺す攻撃で攻撃発生、リーチ、動作時間のすべてが優れている。連続技に組み込みやすいほか、けん制や相手の動作のスキに反撃するなど、使える場面は多い。シンの主力技と言える。

必 ビークトドライバー追加攻撃



ビークトドライバーで突き刺したあと、雷の玉を発生させる。ヒットすると相手を浮かせられるので、さらに追撃が可能だ。

必 ビークトドライバー大



前方にステップしてから旗で突き刺す。3段技で、ヒットした相手を大きく吹き飛ばされる。ダメージが高いので連続技の締め。

必 ガムシヤラに突いてみた



空中でくり出す連続突きで、主に連続技の締めに使って。一発のダメージは低いので、全段当てるように調節しよう。

必 エレクトロロリアーブ



相手の攻撃を受け止めて反撃をくり出す当て身技。反撃技は攻撃範囲が広く、攻撃した相手以外にも周囲の敵を巻き込める。単発の威力が高く、気絶させやすいので相手の動きが読んで使うと強力だ。

必 ヴォルテックアイ



巨大な雷の玉を前方に設置する。ダメージは低く飛び道具と相殺して消えるが、長時間停滞するうえ多段ヒットする。

覚 R.T.L



自身の体全体を雷で包み込み、突進する覚醒必殺技。自身の威力は覚醒必殺技の中では低い方だが、暗転も含めて合計3回まで方向転換でき、全段当てることかなりのダメージとなる。ただし、マスターは浮かせたあと受け身が可能なので、対マスター戦には向かない。複数の敵を巻き込めるので、乱戦向けの技だ。

# サーヴァント紹介

シンのサーヴァントはカイと同一のもの。ただし、ミニオンとしてハミングソードが使える。

ソードマン



「マスター、あとは頼みマスター」の誤聴で有名な下級近接兵。

ガンドレットボディ



下級装甲兵。同兵種中、最も体力と召喚に必要なMANAが高い。

スプリングボック



下級機動兵。動きがすばやく、相手の攻撃を避けながら攻撃する。

コンヴェクトハンマー



上級装甲兵。攻撃動作中は相手の攻撃を耐えられるため、対マスター戦でも引けを取らない。重要なゴーストに置いたり、攻め込むときに引き連れるなどあらゆる場面で頼りになる。

ハミングソード



鳥型のミニオン。体力は低いが気絶させやすい攻撃があるので、戦いを有利にできる。

ツイントリガー



両腕にボウガンを装備している下級射撃兵。体力は低いが、離れた位置から攻撃できる。

クワトロベリフ



馬に乗って戦う上級射撃兵。2種類のモードがあり、状況に応じてモードチェンジをする。攻撃力と射程に優れているので、頼りになるサーヴァントだ。

ヘヴンズリブラ



上級法力兵。メインの攻撃手段は巨大な気弾を投げるもので、離れた位置から攻撃できる。また、敵の防御力を下げる杖を設置するといった便利なスキルも持っている。

ワイスマン



味方の強化ができる下級法力兵。対装甲兵では無類の強さを誇るが、体力が低いのが難点。

## シンのスキルについて



●ファントムバレル

自身と周囲の味方の体力を吸収して、強力な飛び道具を放つ。周囲に味方がいるほどレベルが上がり、威力や気絶値の増加、複数の敵にヒットするといった恩恵がある。最大レベルだと、マスター相手でも瀕死にできる。



●パテカールステイン

味方の体力を回復する飛び道具を放つ。通常の回復アイテムとは違い、何度使っても消えないのが特徴。また、複数の味方を同時に回復できる利点もあるが、直線的な飛び道具のため、味方が並んでいないと効果が薄い。なお、シン自身は回復しないので注意。



●エキサイター

シン自身を一定時間パワーアップさせるスキル。効果時間中は攻撃力が高くなり、攻撃した相手を気絶させやすくなる。



↑うまく使えば戦闘時間の短縮が可能だ。



●ハミングソード召喚

鳥型のミニオン、ハミングソードを召喚する。クールダウン時間が短いのが特徴で、同時に複数の召喚も可能。ゴーストの支配に使える。

## <「2」ボイスパターン>

| 場面          | セリフ   |
|-------------|---|
| ビークトドライバー   | ビークトドライバー！飛びやがれ！でらああ！                                 |
| ガムシヤラに突いてみた | いけえ！/ここだ！/見え！   |
| エレクトロロリアーブ  | 残念だな！/悪いな！/へっ借しり                                      |
| パテカールステイン   | パテカールステイン！/大丈夫が！/もういい頑張れ！                             |
| ファントムバレル    | ファントムバレル！/どけえ！/そこだ！                                   |
| エキサイター      | しかたねえな！/まどろっこしいな……/じれってえな                             |
| 覚醒必殺技(準備)   | 俺の本気が見たいか……？/ぬっあああ！/わり、決めろぜ？                          |
| 覚醒必殺技(発動)   | ライド、ザ・ライトニング！/消えちまえ！/はあああああ！                          |
| 特殊登場 (VSソル) | 知ってるか、インドラも塵を生むんだぜ？/違ふか、そいうの無して頼む？/カイの雷と一緒にすると、火傷するぜ？ |
| アビール(援突)    | 敗北の女神が俺を差別している/盛り上がりなえな。ムカつくぜ……/俺のスマイルが0円のうちに、本気をだせよ？ |
| アビール(敬意)    | く、なんてバイオレンスな連中なんだ……/わり、そろそろ本気がさねえな/ちえ、すぐに追い抜いてやるよ     |
| 死亡          | なんだよ……ダセェな……/ちえ、かつこわり！……/田さん……                        |
| ラウンドスタート    | ちょっと早いが……[残念だったな]だ、知り、黒の迅雷を、聞こえるか、インドラの俺が……           |
| 勝利          | へっ、ざまあ、/敵ったか？インドラの息吹に/おし！快勝！                          |
| 敗北          | ざけんな、まだ……やれ……/リターンマッチ……希望……/皆、悪しきもった……                |
| 特殊勝利 (VSソル) | なんだよ、オレじゃ不届か？/畜生、ガキ扱いするなって言ったの……/だから言った？              |
| 特殊敗北 (VSソル) | へ、悔しいが、流石だぜ……/なんだよ……本気か……/こ、これが格でやつかよ……               |
| 特殊登場 (VSカイ) | 重いだろ……？これが俺の雷だ、願けねえか？迅雷の名前を/本気でこねと、死ぬかもよ？             |
| 特殊勝利 (VSカイ) | 気を抜いたな、らしくねえ/なんで封雷剣を使わねえんだ……/おい、まさか手を抜かなかったらうな？       |
| 特殊敗北 (VSカイ) | くそ……！なんてだ！/ちっ……、伊達じゃねえってことかよ……/ウソだろ……コイツ、強え……         |
| VSキャプチャー    | オヤジ、ちゃちゃっとやっませうぜ！/何してんだオヤジ！見てねえで手伝えよ！                 |
| キャンペーン#5    | どうしたんだオヤジ！マジでやんねえとやべえぞ！/うわ、なんてマゾヒスティックなヤロなんだ！まともじゃねえ！ |
| キャンペーン#15   | ……あれ……？……オヤジ……お……おれは……                                |
| キャンペーン#16   | 無事か！カイ、カイ！/ぼおっとしてんじゃねえ！/スゲー……こいつ、こんなに強かったのか……         |
| キャンペーン#18   | 任せろ！  |

平和と油揚げを愛するバックヤードの住人

# イズナ

## IZUNA

### PROFILE

身長:182cm (耳込みで204cm)  
体重:68kg  
出身:不明 血液型:不明  
大切なもの:何とかなるさ、友達、愛着  
趣味:ご当地油揚げの食い比べ、演歌  
誕生日:8月3日  
嫌いなもの:可愛げのない排他思想、  
ものを大切にしない人、言及  
CV:古澤徹

### キャラクターの歩み

『2』  
「適当」をモットーとし、一人より皆で喜びを共有することを大事にする、飄々とした人外の者。平安時代の日本で起きたとある出来事が原因となりバックヤードで生まれ、長い歴史に裏付けられた風格も持つ。知人であるDr.パラダイム共々、事件解決に関わる中で、ソルたちと知り合うこととなる。

### シンを知るためのキーワード



**妖怪仲間:** イズナが呼び出すサーヴァントは、いずれも日本の妖怪。彼らはバックヤードに存在する異世界の存在であり、ソルたちが呼び出すサーヴァントとは性質が異なる。

**ハイブリット言語:** イズナの誕生の地・日本の言語情報を、総合的に取り入れた言語。彼の誕生の経緯(と思われる昔話)は、設定資料集のショートストーリーで語られている

**ご当地油揚げの食い比べ:** 周知の通り「ギルティギア」の世界では日本は消失しており、この趣味も不可能に思えるが、石渡氏いわく「各地のコロニーで、お供え物を食べているんです。アメリカの甘い味付けに困ったり、油揚げがなければ稲荷寿司でガマンしていると思います(笑)」とのこと。

### ～キャラクター性能～

#### ●でいだーらを進軍させろ!

イズナの上級装甲兵であるでいだーらは、ほかのサーヴァントとは違いゴーストのみをターゲットとする。またゴーストの支配力が高く、一撃で支配することも可能。マスターゴーストでも、バリアの上から耐久カゲージを3分の1も減らせる。敵マスターゴーストに到着させた

ら、勝利したといえよう。しかしでいだーらは足が速く、ゴーストを中立化し続けるだけで足止めできてしまう。また、相手もイズナ戦はでいだーら対策をしていることも多く、なかなか敵マスターゴーストまで辿りつけないのが現状。いかに無事な状態で敵マスターゴーストまで辿りつかせるかが、イズナの醍醐味だ。



↑イズナのサーヴァントは全体的に体力が低い。戦力が整うまで守ろう。



↑サーヴァントを見つけたら、高火力の銅山葵で確固撃破しよう。

### イズナの魅力

その掴みどころのない言動に隠れがちだが、彼の行動を一通り見てみれば、その内に秘めた厚い人情や、理路整然とした考え方がおのずと見えてくるはず。決して軽い性格の人物ではなく、しかしその本質を飄々とした態度で感じさせないムードメーカー的な存在の彼は、重い宿命や悩みを抱えたソルたちにとって、今後頼れる助言者となってくれることだろう。



↑バックヤードの住人だが、ジャスティスなど下界の事情をよく知っている。

### 石渡氏が語るイズナ

「日本刀を両手で振り回すキャラクターが欲しいな」というコンセプトがあり、さらにパンチがあるデザインを思案していた時、突如「オヤジ猫耳だ!!」とラブを仕上げました。コンセプトとしては、「楽をして生きたい」と考えた時、人間どこで楽をすべきか、頑張るべきかを模索する存在です。力の入れどころを理解しつつも、みんなでゆるく幸せになりたい……夢のような話ですが、彼はそんな風に考えているんです。



# 必殺技紹介 (12)

イズナの必殺技はスタンダードなものが多いが、特殊な性能もあるあたり、イズナらしいといえる。

必 鉄線印



印を結び、地上にいる周囲の敵を金縛りにする。金縛り中の敵は一定時間動けなくなる。マスターはガードしても効果があり、動きを止めた後は後方に回ってから攻撃すれば、確実に攻撃を決められる。

必 芥子坊主



ロックオンした敵を追尾する飛び道具を放つ。弾速が遅いため足止めとして使いやすい。気絶させやすい特徴がある。

必 駆け棒



ロックオンした敵目がけて突進技をくり出す。よほど遠くない限り当たるので、乱戦からマスターを狙い打つのに便利。

必 鋼山葵



刀を構えて連続突きをくり出す。攻撃の発生が若干遅いが、単体の敵に対して集中的なダメージを与えたいときに重宝する。

必 雪柳



刀を鞘にしまい、居合いで一閃する必殺技。前方約180度をカバーするので、複数のサーヴァントに対してダメージを与えられる。アップデートによりダウンを奪いやすくなり、2連続でヒットさせればほとんどのサーヴァントがダウンする。

覚 月桂刀



力強く踏み込むと同時に周囲の敵にダメージを与え、その後斬撃を決める覚醒必殺技。暗転する前に攻撃するため、発生時間は非常に早い。斬撃部分の攻撃範囲は正面のみなので、ヒットさせたい対象との向きに注意しよう。マスター相手に使うと一気に瀕死に追い込めるが、サイクロンプラスト可能なのが残念。

# サーヴァント紹介

イズナのサーヴァントは妖怪。見た目はコミカルだが特殊能力が多く、相手にするとやっかいだ。

河童



なぜか強気な発言が多い下級近接兵。攻撃を受けると反撃をする。

猫又ちゃん



下級機動兵。射撃兵と法力兵に使う「私、まっくら」が強力。

なまはげ



下級装甲兵。同兵種と比べ体力が低いが、コストも安いのが特徴。

一反木綿



式神を使って攻撃する下級射撃兵。最大レベルだと同時に2個の飛び道具を放つ。

でいだいら



巨大な体でゆっくりと歩く上級装甲兵。ゴースト支配力が高く、ゴーストのみをターゲットとする。敵マスターゴーストに到着させれば、イズナの勝ちは決定したようなものだ。

天狗



上級近接兵。「芭蕉扇」は敵サーヴァントを上空に打ち上げ、戦闘から強制離脱可能。

お雪



冷気で攻撃する上級法力兵。周囲の味方の防御力を上げたり、敵一体を氷漬けにできる。

でいだいらの使い



でいだいらの体力が減ると、召喚されるミニオン。体力は低いが戦闘能力が高い。

麒麟



燃えた体が特徴的な上級射撃兵。通常攻撃の射程は短いですが、高速の突進技の「木漏れ日」や、長時間拘束する設置技の「イバラワラジ」といったスキルを持つ。

だるま



法力タイプのミニオン。補助的スキルに優れており、マスター戦で召喚すると活躍する。

## イズナのスキルについて

- 天人菊  
味方サーヴァントを一時的にパワーアップさせる飛び道具を放つ。非常に強力なスキルだが、飛び道具が直線的で狙いを定めるのが難しい。
- 姫空木  
イズナの姿を一定時間完全に消すスキル。イズナが攻撃したり、相手の攻撃を受けるorガードすると姿が出現。なお、効果中限定的な攻撃がある。

- 柘榴もぎ  
味方にとって不利な効果を消し去るスキル。アイテム「ディスプレイ」と似たの効果を持ち、何度も使用できるが、効果範囲が狭いのが難点だ。
- だるま召喚  
ミニオンのだるまを召喚するスキル。対マスター戦で強力なミニオンなので、マスター戦を仕掛けてくる相手には買っていただきたいスキルだ。



## <「2」ボイスパターン>

| 場面            | セリフ   |
|---------------|---|
| 駆け棒           | 駆け棒(かけつばき)！/ 柘榴！/ 見えたダス！  |
| 芥子坊主          | 芥子坊主(じしぼうず)！/ 眠くない！/ おやすみ   |
| 鋼山葵           | 鋼山葵(かたなわさび)！/ よいせ！/ 今ダス！  |
| 姫空木           | 姫空木(ひめうつぎ)！/ 脅かしてやりますが、偵察としますよ  |
| 天人菊           | 天人菊(てんにんぎく)！/ 適当にがんばって！/ 無理せん程度に！   |
| 柘榴もぎ          | 柘榴もぎ(ざぐろもぎ)！/ 適当にいただきます！/ 全ては御覽に運る  |
| 覚醒必殺技(準備)     | 頃合さね……/ 王手……/ 盛り上げますか   |
| 覚醒必殺技(発動)     | 月桂刀(げっけいじん)！！/ はあああ！/ 七分抜きかな……  |
| アピール(援発)      | しようもないのう……/ 実出来でいい。この勝負、晩節も、過ぎれば悪くなるぞ？  |
| アピール(敬意)      | お茶一杯もする暇が無い……/ どうも遊びませない。これ、あんた、淫賊が見えとるね  |
| 気絶            | ちよっと、待って……/ あれ、まだ？ / ふらっふらっ   |
| 状態変化(有利)      | お、皆いい仕事するね、さして、楽になってきたよ！/ 僕、もう一頑張りだが！   |
| 状態変化(不利)      | あらあら……/ げー、面倒くさい！/ オイも喰わね下手っちょね……   |
| 死亡            | まあ、こんなもんだらうね……/ あーれー！/ うわ、皆ゴメンナサイー！   |
| ラウンドスタート      | んじゃあ、適当にやりましょうか、合戦、喧嘩は趣味じゃないね。どうも！<br>正直、勝ち負けに興味無いよな                              |
| 勝利            | 十年一日、実りもあれば、隙もできようがね。こんなんで得意にはなれんよな。どうも！<br>皮肉さね。こんな喧嘩で遅く……                       |
| 敗北            | とほほっ……！/ ちよっとは手加減しないよー！   |
| バナナボイス        | げー！/ そんなバナナ！/ すべったあ！！   |
| 各マスター討ち取りボイス  | ごめんだ  |
| ラウンド開始時みわうち宣言 | ちよっとだけ突てもらうかいね  |
| ソルに怒罵         | ヤバイっちょよ、まだなん？   |
| お頼みボイス        | ソル、任せなっちょ！/ シン、頼むばい！/ ドクター、今だ！/ 蓮王さん！   |
| キャンペーン#3      | なんばしちよる？ サーヴァントを回収して、あの門まで走れ！<br>あの門のバリアをはがさねば、オイらどこにも行けんぞや！/ バリアはサーヴァントにしか壊せんぞに！ |
| キャンペーン#5      | げ……、何この人。不死身？/ こりゃ、ちよっとやそっとの攻撃では倒せんのとちやうか？/ 出し惜しみする場合はなかな さん達の渾身の一手を見舞うんじゃ！       |
| キャンペーン#15     | なまら遅く戦闘やね……   |
| キャンペーン#18     | オイの出番だ  |

辺境の地で同胞を保護する自律思考型ギア

# Dr.パラダイム

## DR. PARADIGM

### PROFILE

身長:115cm(翼開長142cm) 体重:32kg  
 出身:アメリカ(オハイオ州) 血液型:不明  
 大切なもの:内容を問わず具体的な理念、眼鏡、紳士肌着  
 趣味:組織相関図を美しくする研究。全ての事象を暫定的な情報単位に換算し、自分の脳の処理速度と記憶容量を知る。  
 誕生日:不明  
 嫌いなもの:無計画な者、バードウォッチャーの目、蚊  
 CV:幹本雄之

### キャラクターの歩み

『2』

GEARの身でありながら勉強家で、この世の理を自分なりに悟っているが、性格は非常に頑固。他人(特に人間)との馴れ合いが苦手だが、行き場のない自律型GEARを統率する。バックヤードに検索プログラムをかけられる稀有な人物であり、『2』においても、非常に重要な役割を果たした。

### Dr.パラダイムを知るためのキーワード



**水**: Dr.パラダイムは、水がなければ生きていけない体質を持つ。これは当初の設定段階において、彼がカエルだったことに由来する。石渡氏いわく、「水中用など、GEARにもいろいろな用途があったんです」とのこと。



**ボニー助手**: A.B.Aと同じ人工生命体で、ゲーム内でも活躍しているパラダイムを手伝う存在。設定資料集のショートストーリーには、ボニー、ベニーといった彼女の姉妹も登場する。

**人間嫌い**: 人間など滅んでも構わないと考えていたDr.パラダイムだが、『2』のラストではカイとの協力体制を築いている。今後、彼の人間に対する見方も変わっていく……かも?

### ~キャラクター性能~

#### ●小さな体で大群を率いる知略家

パラダイム自身の戦闘能力は全マスターの中でも最弱なため、マスター戦になると非常に苦しい。しかしサーヴァントを召喚するコストが低い。最初からゲロッパ、パウアが召喚できるなどサーヴァント面では優遇されている。スキルもサーヴァントの防御力やスピードを上げ

るものが揃っており、序盤から有利な展開を作りやすい。

またマスター戦は苦手でもサーヴァントのせん滅能力が高く、ロックXXXや「これが布石というものだ」で誘爆性能をつけた状態での「ボニー助手、頼む」や、覚醒必殺技のココペリが強力。集団戦に持ち込むとパラダイムの力を発揮できる。



↑サーヴァント、もしくは自身がおとりになり行動していくキャラだ。



↑マスター戦は極力避ける。1対1の状況で逃げる技術も重要だ。

### Dr.パラダイムの魅力

従来の『ギルティギア』シリーズの登場人物というのは、表向きは考えていないように実は考えているといった場合がほとんどだったが、彼のような学者肌の人物は初めて。その内面もまさに学者然としており、なおかつ戦いに関しては背負った理由や決意もないという、これまでにない立場が非常に斬新な存在だ。今後も彼の研究成果は、物語の重要な鍵となっていくのだろう。



↑自分がドラゴンであることを強調するパラダイム。その気難しさも魅力の1つ?

### 石渡氏が語る Dr.パラダイム

彼には、身近な人間像のようなものが強く出ています。結果的に見ると言動自体は往々にして正しいのですが、それをぶつけた相手に対して、まったくケアをしないんです。そういう人間を見た時、皆さんはどう思うのか? ということを問いかけるキャラクターです。パラダイムのような人が正しい、という考え方ももちろんアリですし、逆に彼を見て「これはキツイいな」と考えていただけたらしても面白いですね。



# 必殺技紹介 (『2』)

直接攻撃は少なく、間接的に相手を攻撃する技が多い。またどれも発動時間が長い分、威力は高い。

必 必ポニー助手、頼む



左スティック+Yで任意の場所に爆弾を設置し、2回目の左スティック+Yで任意の場所から導火線を発射する。発動時間は長いけどヒット時のダメージが高い。パラダイムの技には一部誘爆属性があり、それによって爆発させると爆風が広範囲に広がる。

必 これが布石というものだ



空中から緑色の弾を落とし、地面に着弾させる。弾はロックした対象に飛ぶので、集団の敵やゴーストを狙おう。また、弾と着弾した際発生する衝撃波には、ヒットした相手に誘爆属性をつける効果がある。ポニー助手、頼むと併用すると有効だ。

必 三十六計



体全体を使って転がり、空中から突進攻撃をくり出す。突進方向は、左スティックを入れた方向になる。多段ヒットするので敵の集団を巻き込みやすく、硬直もわかりにくい。逃げる際や、マスターゴーストを攻撃するときに使うと良いだろう。

覚 ココベリ召喚



法力タイプのミニオン、ココベリを召喚する。ココベリはスキル「対価の盾」を発動しパラダイムの体力を吸収するが、受けるダメージを1/10に抑えるため、ほぼ無敵の存在。また「浄化の霧雨」でバリアを張り、「突進攻撃」で周囲を巻き込み攻撃する。出現すれば非常に強力な味方だが、技発動時に潰されやすい。

# サーヴァント紹介

下級兵はコストが低く、大量に召喚できる。上級兵はそれぞれ強力な周囲を支援するスキルを持つ。

ゲロッパ



戦闘能力は全トライブの近接兵の中でも最弱だが、コストが低く大量に召喚できる。

ローラー



装甲兵。全トライブの下級装甲兵の中で最もHPが多く盾役になるが、移動速度が遅い。

パウワー



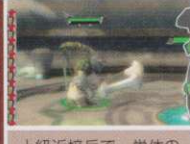
機動兵。戦闘力はそこそこだがコストが低く、移動速度も速いため使い勝手がいい。

ポニーバイター



上級装甲兵。高いHPを持つうえ、「アシッドプレス」で広範囲を攻撃したり、「臭気オーラ」で敵の攻撃力を下げられる。またHPが低下すると、「捕食」してHPを回復する。

レオナルド



上級近接兵で、単体の敵との戦闘が得意。「アンチスベルオーラ」は集団戦でも役立つ。

スピリットシーカー



上級法力兵。パウワーJrを召喚し、「キャプチャーカタバルト」で敵ゴーストを攻撃する。

デュアルホーン



上級法力兵。「通常SHOT」は弾を同時に2発撃ち、敵の防御力をダウンさせる。敵を一定時間石化させる「ゴルゴンの眼差し」は、対マスターの足止めとして弱地を救う。

ココベリ



上級法力兵。覚醒必殺技で一定時間呼び出せる。召喚すれば圧倒的な強さを発揮する。

ゲートガンナー



射撃兵。スキルで一定時間呼び出せる。「祝福砲」は味方の攻撃力を上昇させる。

パウワーJr



スピリットシーカーが呼び出す機動兵。戦闘力は低いが、大量に呼べるので盾になる。

## Dr.パラダイムのスキルについて

- ゲートガンナー召喚  
射撃兵のゲートガンナーを召喚する。HPは低いが、再召喚までの時間が短く、また複数呼べるので終始使えるミニオンだ。
- アイギスフィールド  
バリアを張り、一定時間飛び道具を無効化+周囲の防御力を上昇させる。防御力の上昇効果が強く、集団戦で非常に役立つ。

- 兵法第十三計  
フィールド全体にいるすべての味方の移動速度を一定時間アップさせる。進軍速度を大きく上昇させるので常に使いたい。
- ご退場願おう  
相手をつかみ、遠くへ放り投げる接近戦用スキル。ガード不能なので対マスター戦で役立つ。失敗モーションは必見のキュートさ。



↑常に一定ダメージを与えられるのも強み。

## <『2』ボイスパターン>

| 場面            | セリフ  |
|---------------|--|
| 兵法第十三計        | 兵法第十四計を教えよう／ふん、猪武者め／地力をおなるなよ                   |
| アイギスフィールド     | アイギスフィールド！加護のもとに集え！防壁を守勢と思ふな？                  |
| ご退場願おう        | ご退場願おう／失礼、邪魔だ／これも知の成す業                         |
| 覚醒必殺技 (準備)    | ブルト書3巻33話……止むを得ん、お呼びするが／悪いな、切り札を出すよ            |
| 覚醒必殺技 (発動)    | エーテルの無敵違いめ！君に付き合う時間が惜しい／おいでませ                  |
| 命令 (前進)       | 先の戦場で落ち合おう／先を目指してくれ！総力を前方に転じる！                 |
| 命令 (好きにして)    | 各自目的を優先してくれ！軍勢で行く、解散！補固準備だぞ！                   |
| 命令 (撤退しろ)     | 面杖は得意ではないな／第三十六計、逃げ！体制を立て直せ、退こう                |
| アピール (挑発)     | 勝ち鬨をあげてもいいかな？／良くないな、ああ、君が采配を振っていることだ！          |
| アピール (敬重)     | 主戦で悪いが、撤退をお勧めするよ                               |
| アピール (敬重)     | ふん、悪くない動きだ。兵法に加えておこう……さしもの理詰めも、運だは計りきれんか？      |
| アピール (敬重)     | 下らん、ただの言葉じゃなにか                                 |
| 気絶            | 平静だ、平静を保て……お、落ちるなさい、話し合いを……／私といたことが……          |
| 状態変化 (有利)     | 全て思惑通り／なんと手応えの無い……／当然の結果だが、寂しくもある              |
| 状態変化 (不利)     | ぬ、悪くないな／この程度と見てはならんか／風向きが悪い……あんなだった            |
| 死亡            | こんなデタラメな戦法に屈するとは……／豪将が略に勝ると言うのか……／格闘では分が無いかな…… |
| ラウンドスタート      | 啓蒙してやろう、戦略美を！／軍事も知らぬ者が、正攻法を馬鹿にする……／            |
| 勝利            | 痛みが大事なのだよ、統帥とはな                                |
| 勝利            | 理を極めば百戦の将はいらん、そういふことだ／場当たりな戦に勝つなどあるものか、迷惑な／    |
| 勝利            | 全ての真理は、因果に基づく、この結果も例外は                         |
| 敗北            | 痛に耐れたとしても……認めたくないものだな／計れぬはずだ、何も考えていないのだからな……／  |
| 敗北            | 負けるといふのが、旗も認めぬ者に……                             |
| ガード           | 剛健なだけではないか／まるで初学だな／ずさんな攻撃だな                    |
| バナナボイス        | 古典的な風が！／ぎょわう？／非科学的な！                           |
| 各マスター討ち取りボイス  | 顔を使いたまえ、顔を                                     |
| ラウンド開始時みわらう宣言 | 手心が必要だな  |
| ソルに懸断         | まだか、フレデリック！もう危険な状態だ                            |
| お頼みボイス        | フレデリック、頼む！／シン、期を逃すな！／イズナ、ここだ！／蓮王、今だ！           |
| キャンペーン#18     | 心掛ている！   |

「鍵」を求め破壊を繰り返す謎の少女

# ヴァレンタイン

## VALENTINE



### PROFILE

身長:165cm 体重:45kg  
出身:不明 血液型:O型  
大切なもの:無い  
趣味:無い  
誕生日:不明  
嫌いなもの:無い  
眼中にあるもの:排除する必要があるもの、  
回収する必要があるもの  
CV:宮崎一成



### キャラクターの歩み

『2』  
感情や欲求をあらわにしない、人形のような少女。「慈悲なき啓示」がバックヤードに生み出した存在で、「キューブ」に侵入する「鍵」を探し、GEAR消失事件を発端とする大事件を巻き起こした。最終的にはソルに倒され消失したが、彼女がなぜ生まれ、何を最終目的にしていたのかは謎のまま。

### ヴァレンタインを知るためのキーワード



**ルシフェロ**:ルシフェロ:ゲーム内ではお供としか判明していないが、ショートストーリーでヴァレンタインと同じバックヤードの存在と判明した。ただし、その誕生の経緯や目的などは不明。

**サーヴァント**:彼女が呼び出すサーヴァントは、故意に生み出された存在。ソルたちのように情報を取り出すのではなく、ゼロから生み出すという点からしても、彼女がバックヤードにおいていかに特異な存在だったかがうかがえる。

**お母さん**:「あの男」が「慈悲なき啓示」と呼ぶ、彼女を生んだ存在。「あの男」の理論では、あらゆる事象に介入して結果を変えうる、創造主(神)とは別の意思存在とのこと。

### ヴァレンタインの魅力

『2』でもっとも謎めいたキャラクターであり、また唯一の女性マスターであったこともあり、プレイヤー間での人気が高いヴァレンタイン。そしてその謎は解き明かされないまま、続編への期待に昇華されている。ゲームをプレイして彼女の情報を整理していくことで、『2』の深い世界観はさらに浮き彫りになるはず。彼女の魅力は、『2』の魅力そのものに直結するのだ。



↑ソルとシンに遭遇する前から、彼らの名前を知っていた彼女。その正体とは?

### 石渡氏が語るヴァレンタイン

可愛いことを言うけど慈悲がない人物が、壊れていく様子を描くと面白いかな、という発想から生まれました。なぜ彼女に人間味がないのかは、今後明らかになっていきます。外見に関してはRTS(リアルタイムストラテジー)における「アンデッド」の役割を与えつつ、ゴスロリと「アンデッド」の黒いイメージを融合させようとなりました。戦闘で見た目が徐々に崩れていく案もあったんですが、汚いので止めました(笑)。



### ~キャラクター性能~

●**遠距離戦に特化した偏重型**  
ヴァレンタインは必殺技のほとんどが飛び道具となっており、遠距離から一方的に攻撃できるのが強み。マスター戦、集団戦を問わず強さを発揮できる。接近戦ではルシフェロを使った攻撃が多く、ダメージは高いがスキが大きい。また地上での動きは遅いが、空中では全マスター



↑序盤は主力のキャンディが大活躍。物量にも言わた攻めが強い。



↑遠距離から攻撃できるので、対マスター戦で様子見できるのも強みだ。

# 必殺技紹介 (F2)

すべての必殺技が飛び道具という偏りを持つが、中、遠距離とレンジによって使い分けられる。



**必カシウス**  
ヴァレンタインの両側から光を放射し、相手を挟みこむ形で攻撃する飛び道具。光の動きを抑制できるうえ、射出後のスキが少ないので足止めや攻めの布石に使える。ゴーストを盾にしたり、ラビットファイアで正面をカバーして出すのが強力。



**必ブルータス**  
ルシフェロをバズーカに変化させ、巨大な貫通弾を放射する。射程が非常に長く、攻撃力も高い。進軍中の敵を攻撃するのに便利。



**必ユダ**  
正面に飛び道具を出す。誘導性能があり、対マスター戦では出足を止めるのに役立つ。ゲージ消費が少ないのも良い。



**必ユダ**  
正面に飛び道具を出す。誘導性能があり、対マスター戦では出足を止めるのに役立つ。ゲージ消費が少ないのも良い。



**必キロンの鎖を解く**  
地面に向けて3発の弾を撃ち爆撃する。2段ジャンプ後に出せば高度が高いため、反撃を受けにくい。空中ダッシュ中などに出すのも効果的だ。またテンションゲージ消費量はやや高いが、敵をまとめて倒せばゲージを回収できるので問題無い。



**覚カルヴァドス**  
大きく跳び上がったあと、地面に向けて巨大な弾を放射する覚醒必殺技。着弾後は多段の衝撃波が広がり、複数の敵を一気に巻き込める。発動に時間はかかるものの、攻撃力が高くせん滅力は高い。しかし、頻繁に使用できるものではなく、ブルータスなどでも十分に補えるレベル。余裕があるときに使ってほしい。



**覚カルヴァドス**  
大きく跳び上がったあと、地面に向けて巨大な弾を放射する覚醒必殺技。着弾後は多段の衝撃波が広がり、複数の敵を一気に巻き込める。発動に時間はかかるものの、攻撃力が高くせん滅力は高い。しかし、頻繁に使用できるものではなく、ブルータスなどでも十分に補えるレベル。余裕があるときに使ってほしい。

# サーヴァント紹介

兵種に偏りがあるものの、どのサーヴァントも特化した能力を持つ。クセモノ揃いのトライブだ。



**キャンディ**  
近接兵。全下級近接兵中最強の性能を持ち、移動速度、攻撃頻度共に高い主力兵だ。



**ガトースキン**  
射撃兵で最初から召喚可能。「怒った」はダウン後に複数の敵を巻き込める攻撃だ。



**Pプラマンジユ**  
法力兵。戦闘力は低めだが、敵1体の足を遅くする「ブラックフィート」が非常に強力だ。



**シャルロット**  
上級装甲兵。上級装甲兵にしてはHPが少ないものの、攻撃ヒット時にHPを回復する「レックスクロー」やジャンプ攻撃のおかげで生存能力が高い。壁役として必須の存在だ。



**ミルフィーユ**  
上級機動兵。チェリー、チェリーハチエットを召喚し、戦線を維持する能力が高い。



**ミルフィーユ**  
上級機動兵。チェリー、チェリーハチエットを召喚し、戦線を維持する能力が高い。



**チェリー**  
ミルフィーユのミニオンで機動兵。能力は低いものが3体同時に出るので盾になる。



**チェリーハチエット**  
ミルフィーユのミニオンで機動兵。死亡したサーヴァントの亡骸を使って召喚される。



**エクレリア**  
上級射撃兵。「ヴェノムスレイヴァー」は指定ゴーストに飛び道具を放ち中立化する。



**ブラウニー**  
装甲兵のミニオン。攻撃を受けると棺が開き、敵を攻撃する。見た目どおり盾役に。



**Mーザク・ミンク**  
上級法力兵。貫通する飛び道具の「法力SHOT」が強力。また、敵1体に呪いをかけ一定時間攻撃を封じる「ブラッドマリオネット」も便利で、マスター戦、集団戦の両方に使える。

## ヴァレンタインのスキルについて

**●バイバイ**  
ルシフェロと共に姿を消し、瞬時にマスターゴーストへと帰還する。敵マスターから逃げるのに重宝するが、始めから消えるまでの間、一定時間無防備となってしまう。その間に攻撃されないよう、注意しよう。

**●ゼスト**  
しゃがみこんだあとにルシフェロが爆発し、広範囲を攻撃する飛び道具。攻撃力が高いうえ、複数の敵を同時に巻き込めるので乱戦時は非常に強力。また、ヒット時は相手を遅くまで吹き飛ばすので、敵マスター、サーヴァントともに戦線から遠ざけられる。

**●ブラウニー召喚**  
棺型のミニオンであるブラウニーを2体召喚する。ブラウニーは一定時間ヴァレンタインの周囲を周り、追従する行動をとる。また、消滅する前に再召喚が可能なので、4体引き連れることも可能。



↑遠距離戦が得意なヴァレンタインにとって、盾役のブラウニーは重要な存在だ。

## <「F2」ボイスパターン>

| 場面           | セリフ   |
|--------------|---|
| ユダ           | アトス……、ファズ、ユダ / 削いで  |
| ブルータス        | アタミス……、サン、ブルータス、獲って                                       |
| カシウス         | ポルトス……、スピリット……、カシウス / 削いで……                               |
| カルヴァドス       | カルヴァドス / 汚さない   |
| ゼスト          | ゼスト…… / 裂き散らすよ / 捲き散らして                                   |
| バイバイ         | ココは意味が無い…… / 優先度が高いココ…… / バイバイ……                          |
| ワーポータル設置     | ポータルを…… / 得るよ / 出戻り……                                     |
| 覚醒必殺技 (準備)   | 響 (ぶねうま) ごと減らすよ / 貴方は意味が無い / 障害は認められない                    |
| 覚醒必殺技 (発動)   | エスプリ・トラヴィエイ…… / 不用だよ…… / バイバイ……                           |
| ダッシュ         | ルシフェロ…… / 飛んで…… / 乗るよ……                                   |
| 命令 (前進)      | 先に行って / 前方で降りて / 止まらなくて進むよ                                |
| 命令 (好きにして)   | 自由をあげる / 適正に動いて / 手段を任せよ                                  |
| 命令 (撤退しろ)    | 退いて…… / 戦力を温存して…… / ココを離脱……                               |
| 命令 (待滞)      | 集まって…… / ここで根拠やして / 進入を許可しないで                             |
| アイテム使用 (回復系) | 修復するね / 破損した…… / 復元しよう                                    |
| アイテム使用 (攻撃系) | なら / せめ / さだ  |
| アビール (提案)    | 拒絶……? 確 (ぶしゅけー) が愛 / 警戒の必要が無い / 貴方は障害にならない                |
| アビール (放棄)    | 危険な人…… / 私の戦力が及ばない…… / 存在を放置できない                          |
| 気絶           | 把握できない…… / けるもさたらさんぽ…… / 抵抗できない……                         |
| 状態変化 (有利)    | 悪いけど…… / 望ましい形勢だね / 予定に支障ないよ                              |
| 状態変化 (不利)    | 実力を読み違えたよ / 不利……? 意外…… / 計画の修正が必要かな                       |
| 死亡           | 肉体 (そーま) が消える…… / そんなば…… / 私は、意味がない……                     |
| ラウンドスタート     | 貴方の魂 (ぶしゅけー) を汚すよ…… / お田さんの邪魔だから…… / とりあえず肉体 (そーま) をちょうだい |
| 勝利           | 排除したよ…… / 次は誰を殺す……? / バイバイ                                |
| 敗北           | あれ、響 (ぶねうま) が欠損してる…… / 愛…… 気持ち……これが…… / 思考が粘りつく…… 駄目……    |
| ガード          | 非効率だね / ふん / 強くない   |
| バナナボイス       | なにこれ、あ、バナナ / ムカつくよ  |
| 各マスター討ち取りボイス | 臆弱な身体 (そーま) ……  |
| ラウンド開始みねうち宣言 | 相手が死なないように殺すよ   |

「あの男」を心から崇拝する不死者

# レイヴン

## RAVEN

### PROFILE

身長:181cm 体重:不明  
出身:ドイツ 血液型:A型  
年齢:(本人も覚えていない)  
誕生日:3月28日  
嫌いなもの:何も愛することができない自分  
欲しいもの:生きた証  
CV:坂野茂(『XX』シリーズ)、安元洋貴(『2』)

### キャラクターの歩み

『2』

「あの男」3人の側近のうちの1人で、忠実な部下。体が塵と化しても再生する不老不死の存在。穏やかな性格ながら、痛みなどに異常な快楽を感じるマゾヒスト的な態度も見せる。『2』では「あの男」の指示でヴァレンタインの行動を監視・妨害し、ソルたちに彼女を倒させる誘導に一役買った。

### レイヴンを知るためのキーワード

**不老不死:** ショートストーリーで衝撃の過去が語られているが、レイヴンは生来の不死体質であり、不死現象が発現した時から不老でもある。ショートストーリーでは「円筒状の空間」などの謎めいた描写もあり、その詳細は不明のまま。

**「あの男」:** なぜレイヴンは、「あの男」に忠誠を誓うのか。石渡氏に聞いたところ、「長く生き続ける中で、あらゆるものに独自の「飽き」の価値観を抱いた彼に、刺激を与えてくれた人物として感謝している」のが理由とのこと。

**アクセル:** 石渡氏いわく、レイヴンとアクセルが同一存在という説の根拠はないとのこと(本書のアクセルの項目も参照のこと)。彼の不死性は、時間跳躍によるものではないのだ。

### ~キャラクター性能~

#### ●足止め能力に優れた先行型

ヴァレンタインと同じドライブを有しているため、各兵力は同じものの、マスター能力が大幅に違うので運用も異なってくる。

レイヴンは飛び道具の必殺技を多く備えているが、無敵のあるロック✦Xや突進力の高いロック✦X、手数、リーチに優れたロックXXなど

接近戦でも優れた技を多く持つ。

また、スキルは間接的な効果を与えるものがほとんど。特に象徴的なものが、スローフィールドを展開する「フォッセルンヴィンバー」。これを当てると敵戦力を一気に無効化できるため、相手に対して常にプレッシャーをかけることができる。非常にいやらしい性能を持っているのだ。



✦キャンディの強さとレイヴンのスキル相性が良く、速攻をかけやすい。



✦遠距離、近距離共使える技が揃っているため、対マスター戦に強い。

### レイヴンの魅力

小説版にて初登場し、それ以来謎に包まれた「あの男」の周辺の人物として、家庭用では時々登場してきたレイヴン。不老不死という強烈な設定が目立つが、それに伴う長い人生が生み出す虚無感、「死にたがり」の行動などに、暗い魅力を感じる人も多いはず。ソルと同じくこの世界を見つめてきた存在ながら、絶望へと傾いてしまった、ダークヒーロー的存在と言える。



↑ヴァレンタインと同じ、謎が多い人物。「時を刻む歯車」とは、一体……?

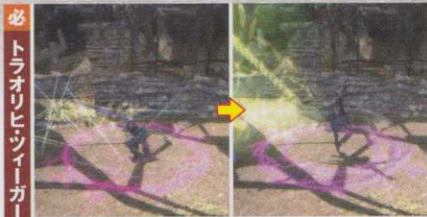
### 石渡氏が語るレイヴン

彼は人間の「飽き」を表現しているキャラクターです。彼の場合は不死身ゆえに、「飽き」のスケールが非常に大きいんです。彼が苦悩していく姿を見て、「飽きる」ことの意味を考えてもらえれば、と考えています。『2』では死者の両目にコインを置く宗教的風習を模倣して、片目にコインを置いて半分死んでいると表現しつつ、ガッチャマンが好きなので(笑)、マンツのデザインにそのシルエットを出してみました。



# 必殺技紹介 (12)

必殺技はすべて針を使った攻撃で、ほとんどが飛び道具。しかし、複数の敵を攻撃するのは不得手だ。



**必 トロピヒッター**  
奇妙なポーズで針を上空に飛ばす飛び道具。地上での射程は短いものの、ヒット時は相手を浮かげるので追撃が決められる。接近戦でのステップ演しや、連続技に組み込むといった使い方が基本となる。



**必 シュメルツベルク**  
正面に向かって高速の針を飛ばす飛び道具。攻撃力が非常に高く、ヒット時は吹き飛ばす。遠距離でのけん制に最適だ。



**必 クライゼンヴェー**  
左右から3本に連なった針を飛ばす、射程の短い飛び道具。複数入力することによって針を3回まで連続してくり出せる。射程は短い範囲が広いので、サーヴァントのせん滅に役立つ。しかし威力が低いので、ダメージを与える手段としては非効率的だ。



**必 ケプレヒリヒリヒト**  
空中からロック対象に向かって高速の針を飛ばす飛び道具。空中から攻撃するため反撃を受けづらく、一方的に攻撃できるのが強み。空中連続技の締めや、けん制に使いやすい。また、集団戦で使えば他のサーヴァントに攻撃を受けることなく出せる。



**覚 フェアツヴァイフェルト**  
地面でタメたあと、空中に飛び上がってから地面に急降下する覚醒必殺技。攻撃力が非常に高く、複数の敵を巻き込めるためせん滅力が高い。また、動作終了後は左スティックを入れた方向によってさまざまなポーズを取ることが可能。攻撃の性能よりもポーズの種類の多さに注目したい。必見の価値アリだ。

# サーヴァント紹介

ヴァレンタインとトリブを共有しているのが兵種に偏りがあるのは同様。クセの強い兵が多い。



**Pプラマンジュ**  
法力兵。敵1体の速度を遅くする「ブラックフィート」を持つため、マスター戦で役立つ。



**ガトースキン**  
射撃兵。能力は低いものの、開幕から召喚できるので近接兵と共に進軍させられる。



**キャンティ**  
近接兵。移動速度が早く、下級近接兵の中では最強。HPが減ると攻撃力がアップする。



**チェリー**  
機動兵。ミルフィーユが召喚するミニオンで1度召喚する。盾代わりになる。



**ミルフィーユ**  
チェリー、チェリーハチエットを召喚する上級機動兵。頻度は低いものの、チェリー召喚やダウン直後に攻撃を行うので生存能力が高い。トリブの中でも主力の兵だ。



**チェリーハチエット**  
機動兵。サーヴァントの亡骸を使用して召喚される。HPが高く、気絶攻撃が強力だ。



**エクレア**  
上級射撃兵。遠距離から「通常SHOT」を撃ち、接近されると「近接攻撃」で飛び退く。



**Misspellman**  
上級法力兵。貫通弾や敵1体の攻撃を封じるスキル「ブラッドマリオネット」が強力だ。



**カラス**  
シュヴァルツヴォルケンで呼び出せるミニオン。敵のテンションゲージを吸収する。



**シャルロット**  
上級装甲兵。体力が少ないものの、『リックスクロー』でHPを吸収したり、ジャンプ攻撃をするので生存率は高い。射撃兵に対する対策、集団戦の中での壁役として重宝する。

## レイヴンのスキルについて

**●そこじゃあない**  
姿を瞬時に消し、ロックした対象の背後に出現する。背後出現後はXの追加入力でガード不能の回し蹴りを出す。また、空中の相手に出た場合は空中から専用攻撃を出す。単発で出しても強く、連続技にも組み込める。相手を選ばず使えるので便利だ。

**●レーディヒブリック**  
ロック対象にヘヴィフィート効果を付加する。詠唱までに時間はかかるものの、距離を問わず効果があるうえ、ガード不能なため優秀。

**●シュヴァルツヴォルケン**  
機動兵のミニオン「カラス」を召喚する。カラスはマスター戦ではテンションゲージを吸収、サーヴァント戦ではおとりになる。

**●フォッセルンヴァンパー**  
スロウフィールドを展開する設置技。ロック方向で出現する針の本数が変化する。フィールド内にサーヴァントが入ると移動速度が低下するうえ、呪いがかり攻撃不能状態に陥る。集団戦で効果を発揮する。



↑敵に経験値ダメージを与える能力も持つ。

## <『2』ボイスパターン>

| セリフ           | 場面  |
|---------------|---|
| トリオリヒッター      | トリオリヒッター！手遅れだ！はあ！                                   |
| レーディヒブリック     | レーディヒブリック！まどろめばいいい ああ、悪因縁が良さき……                     |
| シュメルツベルク      | シュメルツベルク！去い！刺す！                                     |
| クライゼンヴェー      | クライゼンヴェー！遠がなん、鈍い                                    |
| フェアツヴァイフェルト   | フェアツヴァイフェルト！鈍りものになれ！悪因縁                             |
| 打撃技 (※)       | 用心が見られないよ！トロいな！それじゃあ駄目                              |
| そこじゃあない       | そこじゃあない！見えていないのか？ 感じる、視線を                           |
| ステップ          | ふはは！くっくく！はあ！  |
| シュヴァルツヴォルケン   | シュヴァルツヴォルケン！お、娘たち！間の格闘を……                           |
| 覚醒必殺技 (準備)    | 【あの方】に背くな！あきらめろ！必要ないのだ、お前は                          |
| 覚醒必殺技 (発動)    | フェアツヴァイフェルト！絶望はいつも隣にある…… / アウフヴァーダーゼン (さよなら)        |
| ダッシュ          | 仕方ない…… / 行こう…… / ふふふふ                               |
| 命令 (前進)       | 前だ、前へ行け！ 後退は許さん。進め、進め、進め、進め！                        |
| 命令 (好きにして)    | 自由に、自由に！ 己に従うんだ！ 指示など待たなくていい                        |
| 命令 (撤退しろ)     | 退くな、ココは…… / いいじゃないか！ 逃げろ！ 退陣を許可する                   |
| 命令 (停戦)       | ここでいい、ここに陣取れ！ この場に居る者は風はせ！ むやみに動くな                  |
| アビール (援救)     | 痛みは何かを解けない…… / ちょっとだ、ちょっと絶望しない！ もっと殺意を磨け            |
| アビール (攻撃)     | 激痛だ…… 素晴らしいよ、気持ちいいなあ、好意を抱く！ 快感じゃあないか                |
| 気絶            | 素敵な刺激だ…… / 立派な殺意だ…… / 見事じゃないか……                     |
| 状態変化 (有利)     | 微睡だ、微睡な手ごたえだ！ 不慣れなようだが、靴、もろい器だ、青ニオめ                 |
| 状態変化 (不利)     | 引けをとるとはな…… / 【あの方】に顔向けできん！ / なめていたな、「やれる」ようだ        |
| 死亡            | ふおおおいえ…… / 痛いじゃないか…… / ふ、不甲斐ない                      |
| ラウンドスタート      | 我こそは塵芥にありし間！ 無駄は省きたい。邪魔な奴等は無用だ！ お前に期待はしていない         |
| 2勝利           | 対峙して知るべきだったな、【負け】と、お、また絶望をこぼして…… / ぐっか。が、あつかりだよ     |
| 敗北            | も……申し聞きもありません…… / 遅れをとると…… / 私？ / 今のうちに逃げるがいい、次はないぞ |
| ガード           | なっていないな、鋭気だ…… / それじゃ無理だ                             |
| バナボイス         | ぬかつた！ / 灯台下暗し！ / 摩滅係 0!                             |
| 各マスター、討ち取りボイス | 他愛も無い……   |
| ラウンド開始時なうち宣言  | 最低限のダメージで沈黙させるのだな？                                  |

# その他のキャラクター

数多い『ギルティギア』シリーズ作品の中には、外伝的作品のみ登場したキャラクターも多数存在した。本項ではその中から、気になる設定や設定画などが存在する人気のキャラクターたちを、抜粋して紹介する。

## ファニー (CV:なし)

『GUILTY GEAR PETIT』シリーズに登場したキャラクター。Dr.ボルドヘッドに命を救われた過去を持ち、恩返しをするため看護師となった。行方不明になったボルドヘッドを探していたが、『PETIT 2』でファウストと出会っても反応を示さなかったため、「ボルドヘッド=ファウスト」説に新たな波紋を投げかけた。

「ナズナ」

- かわいいけど「ドミ」
- かわいいけど「ドミ」
- かわいいけど「ドミ」



◆手にした巨大注射器は母親の形見。母親の素性も気になる……。

◀このように可愛い外見ながら、技名はボルドヘッドそっくり。



## あの男 (CV:増谷康紀(家庭用IGG XXシリーズ)、 杉田智和(IGG XX ACORE PLUS)、(GG 21))

GEAR計画が発動して以来、暗躍を続ける謎の存在。ソルとはGEAR計画発動直前まで同じ研究所の同僚であったが、彼を改造したことで恨まれ、追われることとなった。生命科学の権威として法力学基礎理論の完成に貢献した天才であり、自らの肉体をゆるやかに若返らせながら100年以上の時を生き、レイヴンら側に守られながら、その壮大な計画を進行している。今となってはその知識は法力やGEARのみならず、バックヤードについても精通したものとなっており、バックヤード内に研究の居を構えるのみならず、「キューブ」をその手で生み出すに至った。



↑『2』以外の家庭用シリーズ作品の中でも、何度かその謎めいた姿を見た。



→『2』ではついに自ら重い腰を上げる。従来のフード姿から一変して、謎めいた装束で登場した。

## ロボカイII (CV:井上巧)

家庭用『GUILTY GEAR ISUKA』から登場した、ロボカイの後期量産型。家庭用作品のストーリーモードでは、終戦管理局が開発・量産している。初代ロボカイのデータを元に作られたため、その珍妙な技や言動をより洗練し受け継いでいるが、感情を司る回路は使用されておらず、オリジナルのような人情などは持ち合っていない。家庭用『ISUKA』では、各キャラの技を搭載できる理論上最強の存在だった。



↑家庭用『ISUKA』の育成モードでは、夢の仕様を実現できた。

## ジャッジメント (CV:出利葉恭行)

『GUILTY GEAR JUDGEMENT』のラスボスで、科学者・レイモンドの変わり果てた姿。レイモンドは孤島イセネでの非道な実験をもって、GEARをも超える生体兵器を生み出そうとしていた。しかし異世界(魔界)の王である「イヌ」に捕らわれ融合し、強大な存在「ジャッジメント」となって襲いかかってくる。



↑ソルたちの因縁関係も、知っている様子だった。



↑人外の姿は、バックヤードの存在を連想させる?



↑その驚異的な能力は、法力体系の枠を超えている。

## ギグ (CV:?)

『GUILTY GEAR DUST STRIKERS』のラスボス。「あの男」によって生み出された、人間女性を素体としたGEARの失敗作。テストメントなどと同じく自律行動が可能だが、理性はすでに崩壊し、暴走している。



◀DSの2画面をすべて埋めつくす巨体で、プレイヤーキャラクターを圧倒する。

## レオパルドン (CV:?)

『GUILTY GEAR ISUKA』のラスボス。GEARを操る能力を持つという謎の男・ソーサラーが融合した巨大GEARであり、かつてこのGEARに捕食され融合した雌犬の本能にやや制御を譲りつつも、極地に生きる人々のためにその力を振るう。GEARを操る力は自律指揮官型GEARなどにしかないはずであり、ソーサラーがなぜその力を持っているのか、また彼自身の目的は何なのか、一切が不明。ゲーム内では2つのラインの両方を埋めつくす巨体と、ほとんどの技にダウン復帰不能、無敵時間、気絶効果などの特性を備え、文字通りプレイヤーを圧倒した。



↑技が強力な上、口内にいる犬やソーサラーの部分にしか攻撃が通じない。





Chapter 3

# Material

『2』を除き格闘ゲームという性質上、ゲームをプレイしているだけでは今一つ分かりにくかった、『GUILTY GEAR』の世界設定。ゼネラルディレクター・石渡氏の監修のもと、今明かされる。

# 歴史

History

## 大地に刻まれた強者たちの足跡

『GUILTY GEAR』（以降、GG）の世界は、記念すべきプレイステーション版の1作目から最新作『2』まで、ゲーム中ではおよそ5年の年月が経過している。しかし実際は、大小さまざまな出来事が200年近くにもわたり、実に細かく設定されているのだ。ここでは『2』に至るまでの『GG』の歴史を整理し、世界観の理解への手助けをする。



西暦

1945

第二次世界大戦終結。その後の世界の安全保障と経済・社会の発展のため、国際連合が創設される。

2010

魔法の科学的活用法、超自然エネルギーの無限活用法が開発され、魔法科学論が確立される。その結果、科学による環境破壊の停止が宣言され、あらゆる兵器の保有と生産が禁じられる。

2014

GEAR細胞の研究が始まる。

2016

初のギア人体実験が行なわれる。被験者のフレデリックは改造後に逃亡。

2073

「あの男」と某先進国の手により、人類に従順な完成体ギアが完成。これがジャステイスの素体ではないかと伝えられている。また、同じころフレデリックにより、神器アウトレイジが開発される。

2074

自らの意識と強大な力を持ったギア、ジャステイスが誕生。ほかのギアはジャステイスの支配下に置かれ、人類に反旗を翻す。これに対して人類は聖騎士団を結成。これより100年にも及ぶ聖戦が始まる。

2172

クリフ・アンダーソンがソル・バッドガイを聖騎士団にスカウトする。しかしソルは聖騎士団の厳しい規律に嫌気が差し、封炎剣を持ち出し脱走してしまう。

2175

人類がジャステイスを次元牢へ封印することに成功。聖戦の終結により、聖騎士団は解体される。



聖騎士団とギアの衝突が各地で展開された。

事件・出来事

Chapter 3 Material 1

### 国際連合

第二次世界大戦終結後の1945年、国際連合憲章の元に設立された国際機構。世界の安全保障と経済・社会の発展のために尽力することを目的とする。略す際は国連と呼称される。GGの世界でも大きな力を持った国際機構として存在しているが、ほかの国際組織との関連性については多くの謎に包まれている。



←聖騎士団は、国連の指示で開発された対ギア用の重相機だ。

### 魔法科学論

2010年、魔法の科学的活用法、超自然エネルギーの無限活用法が開発された。森羅万象すべてを扱う手段が理論化され、これを魔法科学論と呼んでいる。これ以降、科学による環境破壊の停止が宣言され、あらゆる兵器の保有と生産が禁じられている。多くの人類は超自然エネルギーの無限活用により生活を営むことになるが、反発する人も少なくなかったようである。



←魔法科学論が生まれて以降、魔法は生活を支える生命線となる。

### GEAR兵器

2014年、極秘裏に研究が始まった、GEAR細胞を生命体に植え付けて生み出される生体兵器。ギアになると感情を持つことなく、本能だけで行動するようになるという。



↑ソルやデスタメントは、希少な自律型のギアに該当する。

### 武装王国ツエップ

武装飛行艇を国領とし、魔法科学論の成立以降、禁じられた兵器・科学・機械文明を公然と使用する。クーデターにより大統領となったガブリエルが治める軍事国家だが、彼は人格者であるという。



←ポチムギンは奴隷兵士の一人だった。

→元奴隷教官ガブリエルが大統領に就任。

### 聖戦の始まり

人間に従順な完全体ギアとして生み出されたはずのジャスティスが、人類を滅ぼす存在と化す(あの男の意図によるもの)。これを止めるべく人類は聖騎士団を結成し、以降100年に渡る聖戦が始まる。

### 新たなGEARの出現

50年以上も研究が中断されていたギアプロジェクトが、2073年に再開。ここで初の完全体ギアが完成した。人類に従順な存在であったはずだが、ジャスティスの素体であったと言われている。



←ここ完成したのがジャスティスの素体だと言われている。

### 神器

対ギア用超兵器アウトレイジが人類の手に負えない強力な物であったため、ソルがその機能を分散させて8つの神器を作り出した。ソルの封炎剣、カイの封雷剣、闇慈の絶扇が作中に登場しており、ほかにも閃牙・益薫・湖上白の3種が明らかになっている。

2186  
ギアが消失する事件勃発。ヴァレンティン率いるヴィズエル勢がイリュリア連王国を襲撃。国王カイ・キスクが捕らえられ封印されるも、ソル・バッドガイがこれを救出。

2183  
イリュリア連王国の初代国王選挙が実施され、3人の国王の一人にカイ・キスクが選出される。



2181  
某国で「一人に危害を加えないギアが現れる」という、ギアの生存情報が発表される。国連はこのギアを処分した者に50万ワールド\$を進呈すると発表。  
ソルによって件のギア(デイズイ)は倒されるも命は奪われず、ジェリーフィッシュ快賊団が身柄を保護する。その後、蔵士縁紗夢が自らギアを倒したと偽って賞金を獲得したため、公式記録上このギアは消滅している。



2180  
テスタメントの画策により、ジャスティスが次元牢の封印を破って復活。不穏な気配を察知した国連により、第二次聖騎士団員選考武道大会が開催される。その結果、ジャスティスはソル・バッドガイによって破壊される。



### 第二次聖騎士団員選考武道大会

2180年、テスタメントの手によりジャスティスが復活。不穏な空気を察した国連により、第二次聖騎士団員選考武道大会が開催される。ジャスティスは最終戦まで勝ち残ったソルによって倒されている。なお、聖騎士団団長のクリフは復活後のジャスティスと戦って致命傷を負い、ジャスティスが死亡したことでテスタメントは本来の人格を取り戻している。



←不穏な動きを察知し、第二次聖騎士団結成の動きが。

←復活に武道会を利用したテスタメント。

↑クリフはこの戦いで致命傷を負う。

### 聖戦の戦禍とGEARの反乱

人類に反乱を起こしたジャスティスが、すべてのギアを支配下に置いた。ジャスティスとギアの軍団が最初に襲撃したのは日本。彼らの凄まじい戦闘力により、日本列島と朝鮮半島の一部が消滅した。彼らが日本を狙ったのは、ジャスティスの指示によるもの。日本民族の精神基盤が超自然エネルギーに特異な反応を示すため、それを危惧して日本民族を絶滅させようと行動したものと見られている。長きにわたる聖戦は、とりわけユーラシア大陸に未曾有の被害をもたらした。2175年、ソルにより無力化されたジャスティスを聖騎士団が次元牢へと封印したことにより、聖戦の幕が下ろされた。



↑支配下に置こうとしたソルにより、ジャスティスは倒される。

# 世界

- The world -

## その姿と形

「GUILTY GEAR」シリーズの世界は、現在我々が暮らす地球の未来を舞台としている。そのため、大まかな大陸や国家の位置関係は容易にイメージできるだろう。しかし、100年に渡るGEAR対人類の聖戦の影響は深刻であった。日本や朝鮮半島の一部は消滅し、ロシアを中心とするユーラシア大陸も深刻な被害を被り、国家の再編成が進んでいる。



### 世界の成り立ち

我々が暮らす現実の地球をベースとしている世界だが、最も大きな相違点は法力（魔法）の存在だ。魔法科学論が打ち出されて以降、法力が機械文明に取って代わる日常的なエネルギー源として活用され、環境を破壊する機械科学や機械兵器の利用を停止した世界。未来でありながら、見慣れた機械文明の発展した姿でないのはそのためである。それに伴い、人々の生活風景にも著しい変化が見受けられる。唯一の例外は、機械文明に固執する人々によって建国されたツェップくらいだろう。

また、法力そのものに限らず、錬金術のような超自然的なものの研究は活発なようだ。その結果、A.B.Aのような人工の生命体も生み出されている。

なお、世界各地の民族が育む文化はこの時代にも脈々と受け継がれており、世界各地の風景はステージ背景などでその一端を伺い知ることができる。



◀機械や兵器を廃し、禁じた世界では、人々の暮らしが前時代的なもの。



↑ディズナーが暮らしていた森には鬱蒼とした木々が茂る。



↑A.B.Aが生み出された場所であるフラスコステージ。

### 国家の勢力変化

2010年に魔法科学論が確立したのを機に、国連を通じた国家間の結び付きが強化された。聖戦勃発までは、我々が知る従来の国家勢力図が国連の下に維持されていたと推測される。唯一の例外は、その後建国された武装王国ツェップである。ここには機械文明に固執する人々が住み、強大な軍力を備えている。

しかし、聖戦以降は日本と朝鮮半島の一部が消滅。ロシア周辺のユーラシア大陸が激戦地となる。西欧も例外ではなく、イリュリア連王国が建国されたのは、欧州再編成の動きの一環だろう。「2」の時代では、イリュリアが欧州の一大国家となっている。



◀空中を移動するツェップは、強大な軍力を保有する。他国にとっては大きな脅威だ。  
◀22世紀終盤、イリュリア連王国が建国される。聖戦後の国家再編成といえるだろう。

### バックヤードについて

現世の法則を定める高次元世界。ソルは「この世のルールを好きに書き換えることができる世界」と語っている。21世紀に存在が推測されており、法力五大元素の構成を理由付ける。常人であれば深部に留まることはかなわず、数秒で自我が破壊する世界。あの男はバックヤードに留まるための手段を持っており、ソル、Dr.パラダイム、イズナはその手段の恩恵を受けてバックヤードで行動できる。

深部にはあの男が作ったキューブという隔離空間が存在し、ここでは現世を意のままに操れるとされる。侵入には鍵が必要で、木陰の君がその子シンの細胞がその鍵となっていたが、キューブへの罪はソルによって破壊された。



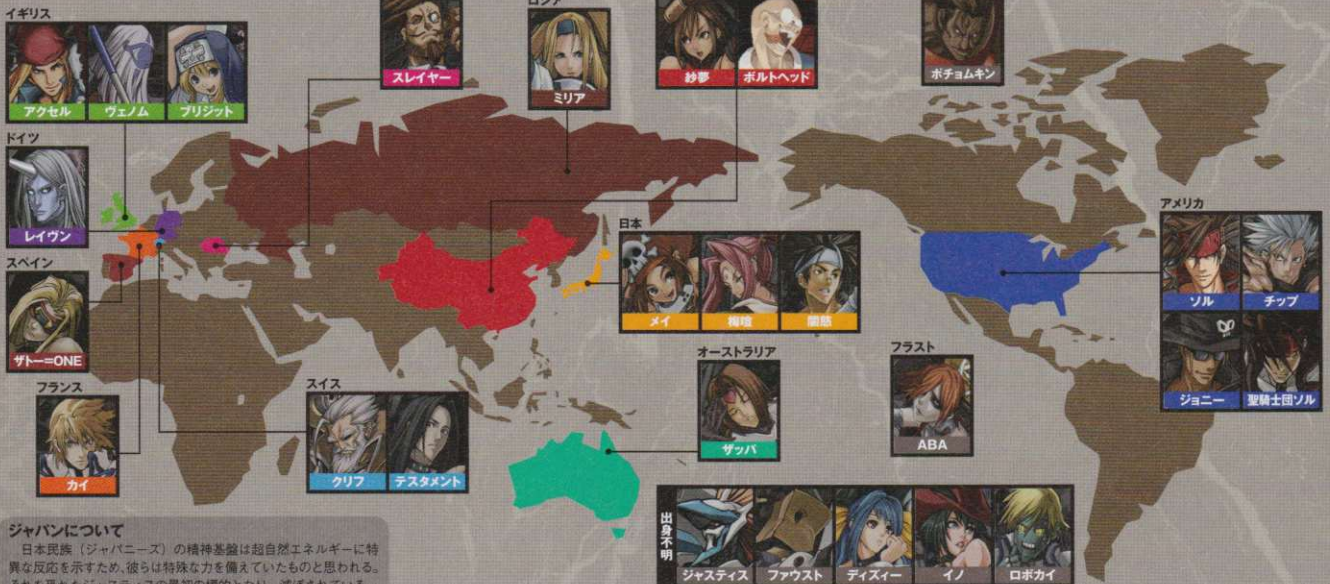
↑あの男はバックヤードについて知っているようだが……？

↑ガレンタインはバックヤードの住人。キューブへの侵入を試みている。



↑イズナもバックヤードの住人と自ら語る。

### <各キャラ(「AC」まで)の出身地>



**ジャパンについて**  
日本民族（ジャパニーズ）の精神基盤は超自然エネルギーに特異な反応を示すため、彼らは特殊な力を備えていたと思われる。それを恐れたジャスティスの最初の標的となり、滅ぼされている。

## 法力

2010年に確立された魔法科学論の根元を成す力であり、いわゆる魔法を指す。火・雷・水・風・気の五大元素で体系化され、一般的な火・雷・水・風、より高度な気に分けられる。GG世界の人々の日常を支える無限のエネルギー源であり、兵器を禁じられた世界では体術と結び付いて、バトルでもしばしば用いられている（カイはすべての属性の法力を扱える模様）。

制御に高度な知識と能力を要する気のか力は、クリフ、チップ、紗夢など、限られた人間しか使いこなせない。ただし、ジャパニーズは生まれつきこの力を扱える資質を備えているようだ。



←法力はバトル中の随所で活用される。空中でダメージできるのも法力の強さだ。

## 食料

消滅した日本列島と朝鮮半島の一部を別とすれば、世界各地には現代から引き継がれる民族文化・生活習慣が色濃く残っている。地域の特色が明確に現れる食習慣も例外ではなく、現代の料理が概ねそのまま嗜好されている（未来世界ゆえに、中には希少となった食材があるであろうことは想像に難くないが）。相違点を挙げるなら、現代では空想上の生き物とされているものを食材とした料理であろうか。中国にある紗夢の屋台では、生龍焼きなる名物料理が人気を博している。

## 軍隊

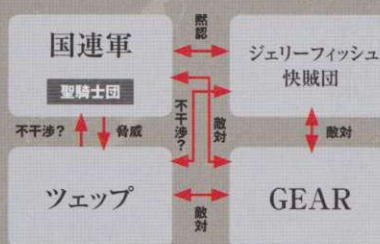
ギア軍の脅威を取り除くべく、国連が結成させた聖騎士団が人類の最大戦力といえる。ジョニーが結成したジェリーフィッシュ快賊団は、義賊とはいえお尋ね者の立場だが、国際警察機構からの依頼を受けるなど協力関係にあるようだ。なお、飛空艇を国領とするツェップも強大な軍事力を保有している。



←すべての発端となったギア。その力は地形すら変化させるほど。

→聖騎士団が人類最大の軍事組織だろう。戦闘力は絶大だ。

### <「GG」に存在する主要軍隊>



## 禁呪

法力は666種類の術法に体系化され、聖天貸法と呼ばれる。そのうち6種類は、未完成であり未知の部分が大きな危険を孕む禁呪として、使用が禁じられた（そのため公に聖天貸法は660種とされる）。禁呪は、その使用者にウィルス性の被害や後遺症が残る可能性があるといった、アフターリスを意図的に設けて封印されている。

ゲームではアサシン組織の首領だったザトーが使う卑・泥獄壁法第5法「蝕精影陣」、ミアが使う卑・泥獄壁法第6法「アングラ」が禁呪として登場している。ザトーはアフターリスくとして視力を失い、後には生み出された禁呪エディに体に乗っ取られている。

ザトーに禁呪を提供したのは終戦管理局という説があるが、終戦管理局がどのような形で禁呪と関わっているのかは定かではない。



←ザトーが使う禁呪は卑・泥獄壁法第5法「蝕精影陣」と呼ばれるもの。



→ミアは禁呪で髪の色を操る。アフターリスは発生しない模様。

## その他の法力

法力は火・雷・水・風・気の五大元素で体系化されるが、中にはその範疇に収まり切らない高度な法力も登場している。ホルドヘッドやファウストが使う物質転移術や空間歪曲術は、使用できる者が非常に少ない高度なものとされている。また、時空を自由に移動できるイノの能力も、極めて高度で珍しい法力だ。（アクセルの場合は自分の意思と無関係に時空を移動するため、法力とは異なる）。これらは、大まかには応用範囲の広い気のか力の一環とも呼んでいいものかもしれない。ほかにも、メイやテストメントがバトル中に見せる召喚術も法力の一種と呼ばれるものだろう。

ちなみに「2」では、召喚されるサーヴァントの中に、味方の強化など特殊な法力を使用するものが登場している。

### ゲーム中に見られる「ギルティ」の食料

最も印象的なのは紗夢の店の名物、生龍焼だろう。生きた龍をそのまま焼いて作るという、豪快極まりない料理だ。紗夢ステージでは、生龍焼を振る舞う様子が描かれている。

紗夢の料理家としての信念が「うまい料理を提供して客を満足させる」である以上、おそらくは美味なのだろう。



## 建物

機械文明を放棄しているため、この世界の建造物は質素で中世的のともいえるものがほとんどである。ここにも地域性や民族性が強く現れており、さまざまなステージ背景で確認できる。中国では木造、欧州では石造りの建物が見受けられる。A.B.Aステージのフラスコなどは、機械的ではないが研究施設ならではの未来的な様相を呈する建造物といえよう。カエステージでは、ゴシック風の荘厳な建物が登場する。



←中国のステージでは、見慣れた木造の建造物が見られる。



→B.A.Sステージでは、ゴシック風の荘厳な建物が登場する。

### イラストで見る「ギルティ」の建物



ゲーム中に登場するステージは、我々の知る現代から連想できるものか、あるいは全く様相の異なるファンタジー的なものに二分できるだろう。前者の代表例はロンドンやパリ、中国、破壊された自由の女神が見えるニューヨークなど。後者としてはグローブ、ヘルなどが挙げられる。

「2」ではイリュリア王国やバックヤードといった、よりGGのオリジナル色が濃い世界観を味わえる。3Dモデリングとなったことで、より細かいディテールまで堪能できるのだ。



←戦火の及んでいない場所では、我々の見慣れた風景が広がっている。



←3Dに進化したことで、従来よりも広く、美しくなった「2」のマップ。まさに這形美だ。

# 組織解説

(国家)

『GG』シリーズに登場する数多くの組織を、まとめて解説を行う。

## 聖騎士団

団長

クリフ

ギアに対抗する手段として、国連が結成させた組織。戦闘行動のみならず、被災者の救助活動も行なう。中期の団長はクリフ=アンダーソン、その後をカイ=キスクが継いでいる。一般には聖騎士団がジャスティスを撃退・封印したと認知されているため、英雄視される。一時解散後、ジャスティス復活時に第二次聖騎士団団員選抜武道会が開かれた。

カイ

### 作品ごとの動き

『GG』  
ジャスティス率いるギア軍の討伐に奔走。ソルが倒したジャスティスを次元牢に封印する。

『X』  
ギア生存情報を聞き、団長のカイが自ら確認のために悪魔の住む地へと捜索に赴くも敗北。

『XX』  
聖騎士団としての行動は不明。家庭用ストーリーモードでは、カイ個人の行動が描かれている。

『2』  
聖騎士団の行動は不明。かつてギアとの戦闘があった聖騎士団支部ステージが追加配信。

## GEARとあの男

リーダー

ギアを創造した人物は名前・素性など明らかにされておらず、「あの男」と呼ばれる。一連のギア関連事件の鍵を握る存在で、ジャスティスの反乱も彼の思惑によるもの。『GG2』ではソルがバックヤードで行動できるように、特殊な処置を施す。彼の目的は不明だが、大きな意図を持って行動しているようだ。



あの男

### 作品ごとの動き

『GG以前~GG』  
ギア計画の人体実験第一号として、フレデリックに改造を施す。後にジャスティスによって聖戦が勃発するが、聖騎士団に封印される。

『X』  
人間に危害を加えないギア(ディジー)の存在が明るみに出る。

『XX』  
あの男の計画に興味を抱くイノが登場。独断で行動を起こす。

『2』  
自律型ギアのDr.パラダイムや、「あの男」の側近レイヴンが登場。

## 聖騎士団の役職

### 団長

聖騎士団全軍の指揮・統率を司る、聖騎士団の最高位。他と一線を画す絶大な戦闘能力を備えることが絶対条件であり、加えて卓越した人心掌握力を持っていることも重要。過去の経歴や年齢などは一切問われない。シリーズ作品中では、クリフやカイなどが団長として登場している。



↑団長は多大なカリスマ性を発揮して、聖騎士団を統率し、強力なギアと戦う。

### 隊長

7つの大隊を治める大隊長が計7人(通称、守護神)、五つの小隊(右表参照)を治める小隊長が5人(通称、守護天使)が存在する。守護神は各小隊の役割を大方担えるのに対し、守護天使は各自特筆した能力において力を発する者を指していた。

|      |                                  |
|------|----------------------------------|
| 物理攻撃 | 剣や弓などの武器により、ギアに物理的なダメージを与える部隊。   |
| 法術   | 法力による攻撃を担当する部隊。法力の属性別に班が分かれている。  |
| 略    | 戦況を分析して、各隊に適切な指示を送るための統率部隊。      |
| 法支援  | 人類は無限のエネルギーを生み出す「魔法」の理論化に成功する。   |
| 救護   | 負傷兵を介護し、蘇生措置を施す。死者を生か返らせることは不可能。 |

## 「あの男」の腹心たち

### レイヴン

「あの男」に心酔して忠誠を誓っている、マゾヒスティックな性格の持ち主。『GG2』ではソルたちの行動を妨害すべく立ち塞がる。中世のドイツ出身だが、正体は謎に包まれている。小説版『白銀の迅書』で初めて登場している。



### イノ

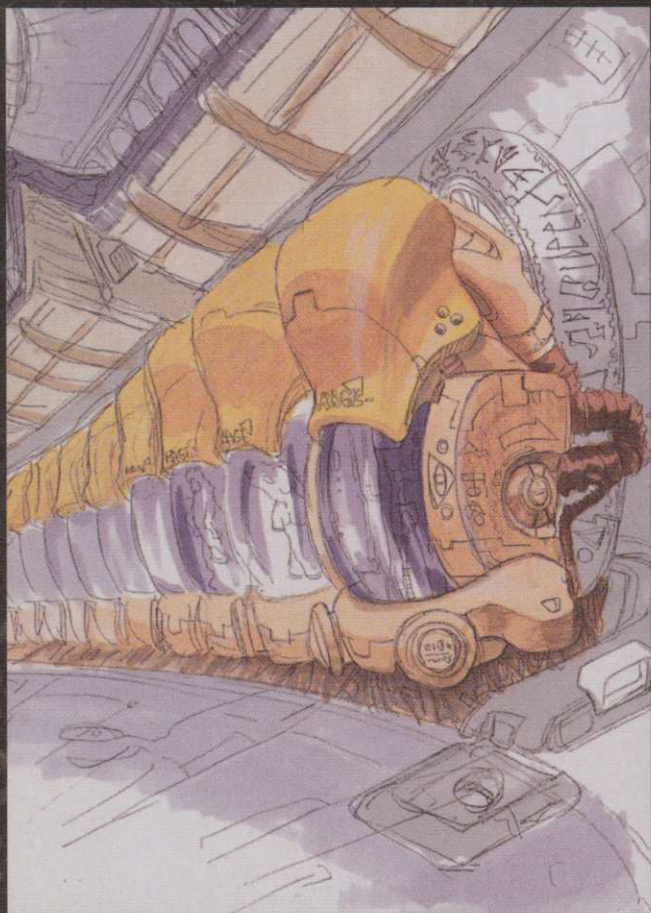
「あの男」の計画に興味を持ち、独断でその障害になりそうな者たちを演し合わせる。忠誠心という類のものはないが、「あの男」のために手間は惜しまない。「あの男」は彼女を、あまり快くは思っていないようだが……。



## ヴァレンタインについて ギア消失事件の首謀者

『GG2』で初めて登場したヴァレンタインは、バックヤードの住人ということ以外は謎。「あの男」が作り出したキューブに侵入するため、鍵と呼ばれる存在・木陰の君を狙ってイリュリア連王国を襲撃。カイを封印した後は、標的を息子のシンに切り替える。キューブでは現世を意のままに操れるというが、なぜそ

こを目指していたのかは不明。外見はソルのかつての恋人に瓜二つで、「あの男」とも研究仲間だったようだが……。なお『2』に登場した彼女以外に、複数のヴァレンタインが存在する模様。また、ヴァレンタインが引き連れる生物はヴィズエルと呼ばれる。詳細は不明だが、醜悪な外見を持ち、低いながらも知性を備えている。ヴァレンタインが使うサーヴァントであり、ゲーム中では複数召喚されている。



↑はじめは感情を表に出さない、無機質な印象のヴァレンタイン。



↑ヴァレンタインはキューブへ侵入するため、鍵となる存在を探し求める。その手はカイの治めるイリュリアへ……。



↑ソルやあの男とはかつての研究仲間だったことが明かされる。



↑ヴィズエルはヴァレンタインの使うサーヴァントのついで。

## ジェリーフィッシュ快賊団

### リーダー

抜刀術・幻影博文派燕月剣の免許皆伝者ジョニーをリーダーとし、飛行艇メイシップで世界の空を駆ける空賊。ジョニー以外はすべて女性団員で構成される。世間からは義賊と一目置かれるが、立派なお尋ね者である。国際警察機構やツェップにも顔が利くのは、ジョニーの人脈ゆえ。

ジョニー



メイシップで世界を駆けめぐる、自称義賊の冒険集団。国際警察機構とは協力関係にあるようだ。

### 作品ごとの動き

- 『GG』 活動中の過失で投獄されたジョニーを救うべく、メイが聖騎士団団員選抜武道会に参加する。
- 『X』 ジョニーがディズイーに孤独な魂を感じ、彼女を快賊団に迎え入れる。
- 『XX』 ディズイーが加入。妹分ができてメイもまんざらではない様子。
- 『2』 作品には未登場だが、快賊団・団員とも健在である。

## 終戦管理局

### 主戦力



目的・構成などすべてが謎に包まれた組織。聖戦を仕組んだという説もあるが、定かではない。国際警察機構に圧力を掛けるほどの力を持ち、気の法力の使い手を捕獲している模様。ロボカイを作り出した科学者はここに所属すると思われ、量産型ロボカイに任務をこなさせている。



クローは終戦管理局の支部長を務める。



「あの男」と当局とは、敵対関係にあるようだ。

## イリュリア連王国

### 国王



欧州を中心とした二十余からなる非独立統治機構を集合管理した連邦国家。3人の国王が統治することから、連王国と呼ばれる。聖騎士団や国際警察機構で長を務めたカイが実績を買われて、国王の一人に選出され就任、首部イリュリアを治める。ヴァレンタインの襲撃で被害を受けている。



欧州を中心とする連邦国家イリュリア。ヴァレンタイン襲撃の舞台となる。



実績と人望で申し分の無いカイが、3人の国王の一人を務めている。

## 国際警察機構

### 長官



世界各国の治安維持に従事する国際組織。かつて聖騎士団に所属していた者が多く、その戦闘力にも侮れないものがある。聖騎士団を抜けたカイ=キスクが長官を務めたという事実からも、それはうかがい知れよう。本来はお尋ね者のジェリーフィッシュ快賊団とは協力関係にある。



カイが長官を務めた時期も。



快賊団の活動は警察機構も黙認しているようだ。

## ツェップ

### 大統領



魔法科学論の成立以降、禁じられた科学技術を信奉する人々が作り上げた国家。巨大飛行艇を国領とし、空中を移動している。かつては武装科学皇国であったが、ガブリエルが起こしたクーデター以後は奴隷制度が廃され、科学王国となる。非常に強力な軍備を備えて他国家の脅威となっているが、ガブリエルは国政の浄化に取り組んでいる。

### 作品ごとの動き

- 『GG』 自国の領土を獲得しようと、聖騎士団団員選抜武道会に奴隷戦士ポチヨムキンが送り込まれる。
- 『X』 ポチヨムキン、大統領から「黄金首になったギアを保護し連れ帰れ」という密命を受け行動。
- 『XX』 目標のギアであったディズイーが快賊団に保護されるも、ガブリエルはこれを静観する。
- 『2』 作品には未登場だが、ツェップ、ポチヨムキン、大統領ガブリエルいずれも健在である。

## ガニメデ



『2』で初めて登場した海上都市。バトルのステージで、その様子を確かめる。国連の保護を嫌うDr.パラダイムが主導して建設された。

穏和な自律型ギアが暮らす孤島。人間との接触を完全に避けるべく、Dr.パラダイム主導の下で作られた街。人型ギアのほとんどは、窮屈さを嫌って外界に出てしまった。



Dr.パラダイム

## 南の孤島イセネ

### 支配者

『GUILTY GEAR JUDGEMENT』の舞台となる地。ギアを超える生体兵器を作り出そうとする研究者レイモンドが、イセネの人々を利用するという外伝的ストーリーが繰り広げられる。レイモンドは魔界の王イヌスに捕食され、大きな力を得ることになる。レイモンドはジャスティスのことを知っていたようだ。



ギアを超える生体兵器を作ろうとするレイモンドが、強力な力を得る。



イセネでオリジナルの物語が展開。



お馴染みのキャラたちが事件に挑む。



ジャッジメントはオリジナルキャラ。

## 滅亡した組織・国家

### アサシン組織

元は吸血鬼スレイヤーが血液を手に入れるために創設した組織だが、法で裁けない人間を裁くという表向き目的を掲げていた。スレイヤーは不死のシャロンと出会った後に引退し、ザトー=ONE

が二代目リーダーに就任している。ミリア=レイジが組織を抜けた際にザトーは逮捕されるも、次元牢の中から組織への指示は出されていたようだ。ザトー死亡後、組織はほぼ崩壊しているようだ。



### ジャパン(日本)

特殊な能力を持つジャパニーズ(日本民族)を危惧して、ジャスティスに真っ先に標的にされ、消滅した国。希少なジャパニーズは国連の保護下にあるが、それを嫌うジャパニーズも居るようだ。



# ステージ グラフィックス

ここでは「GGX」から『ACORE』までに登場したステージを一挙に紹介しよう。

## 『GGX』SERIES



### COLONY

日本に縁のあるテップ・梅喧・間愁のステージ。純日本風な古都を思わせるものの、橋を支える銅像が何ともユニーク。コロニーという名前から察するに、希少なジャパニーズを集めて保護している場所なのだろうか？



### MAYSHIP

ジョニー & メイのステージとなるのは、ジェリーフィッシュ快賊団の旗艦であり移動するアトでもあるメイシップ。メイの落書き(?)と思われる「LOVE JOHNNY」の文字が微笑ましい。背景にはほかの団員も登場。飛行中に甲板へ出て行動するのは、団員にとってはお手の物なのだろうか。

### LONDON

アクセルのステージで、彼の故郷となるイギリスの首都。激しい雨が降るあたり、いかにもイギリスといったところだろうか。背景に描かれた通行人や犬など、動きがあっただことなくコミカルなイメージを抱かせる。



### ZEPP

ポチョムキン & ファウストのステージとなるのは、20世紀ドイツ辺りの工業地帯を思わせるような鉄骨と鉄塊が印象的なツェップ。周辺を真っ赤に染める夕空が、無骨な鉄のイメージを強調する。地上世界からすでに失われた機械文明が、ここには脈々と受け継がれている。



### HELL

テストメントのステージは、あらゆる生きるものの存在を拒むかのようなHELL。本来の意味での地獄なのか、あるいは地上のどこかの変わり果てた姿なのだろうか？ テスタメントの心に住み着く孤独を描いたかのような、荒涼たる地だ。中央のドクロ状の岩が不気味さを際立たせている。



### PARIS

ゴシック風の荘厳な宮殿を思わせるのは、ソル & カイのステージ。大理石の天使像、赤いカーペットが敷かれた長い階段、ステンドグラスなど、教会を連想させる数々のアイテムが神聖なムードを引き立てる。パリという場所柄、ここは聖騎士団の施設の一つなのだろうか？



### NIRVANA

涅槃と名付けられた、禍々しい色彩の場所。アサシン組織のザトー & ヴェノムのステージらしいといえるが、現世離れた身の毛もよだつ舞台だ。地に束縛されたおぞましい怪物が、アサシン組織の血塗られた所業を不気味に連想させる。赤い空に浮かぶ月が不安をかき立てる。



### CHINA

紗夢ステージは、彼女が働く中国の屋台だ。素朴な木造の建物の中に、一際目を引くのが本物の生きた龍。名物料理「生龍焼」を求めて、今日も多くのお客が訪れている。背景に描かれたコミカルな人物たちが楽しい。



### RUSSIA

ミリアの故国であるロシアステージは、湖畔の町が舞台。屋根に飾られた十字架や遠景の城が、長い歴史を感じさせる。噴水の水にキャラクターが足を踏み入ると、水しぶきが跳ねる細かい演出が施されている。クールなミリアのイメージに則した、美しくも緊張感の張りつめたステージである。

### GROVE

木立といった意味を持つ、ディズィースステージ。女性の形にも見える中央の大樹や天使の像が、厳かなイメージを与える。手前に向かう川のように見えるのは、浅瀬の水たまりとのこと。



# 『GG ISUKA』



## Wilderness Gravemarker

別名、流星雨ステージ。数百年に一度の流星雨を合図に始まる、巨人族の引っ越しを描いたもの。広大なスケール感で宇宙的な神祕が表現されている。ソル、カイ、イノといった物語の軸を担うキャラのステージだ。



## Paris

パリにあるオペラ座屋根裏ステージ。開発段階では、舞台の上で3分に及ぶ演劇が展開されていたという。舞台裏になっているのは、ヴェノム、エディといった表社会には出ないキャラのステージを暗示している。



## Pirate Fort

別名、宝船ステージ。大昔に海賊が砦として使っていた場所であり、さまざまな罠が張り巡らされ、金銀財宝が眠っている。スレイヤーらが修行の場所としていたが、辺りの財宝には手を付けていないようだ。ここまで辿り着くには、中央背後の滝からダイブしなければならないという。



## Colony

日本人コロニーを描いたステージ。日本の祭りを思わせ、二つのチームで「どちらが早く金剛力士像を彫り終えるか」を競っているという、コミカルな設定が設けられている。夜の闇に赤く鮮やかに浮かぶ光景が美しい。



## China

船上街ステージとも呼ばれる。かなり大きな街のようで、中国の伝統的な建造物が建ち並び、巨大な龍や魚の彫像が異彩を放つ。真っ赤な夕日が生み出す黒い影が、シュールさと建造物の巨大さを際立たせている。

## England

別名、大展望台ステージ。イギリスのある町で、展望台に見えるのは魔女だけが住む巨大マンションというユニークな場所だ。カタバルト状のポイントから空へ飛び立つ魔女が、観光名物にもなっているという。



## May Beach

メイが絶海の孤島で見付け、勝手に名付けたメイビーチ。右にはメイたちが乗り付けた飛行艇、左には旧時代の遺物である空母が見られる。抜けるような青空に入道雲、そして砂浜。いずれも夏がメインコンセプトになっている『ISUKA』のステージで、最も夏の気分を味わえるステージだろう。



## Hells Forest (Deep Forest)

地獄の一角との別名を持つ、うっそうと茂ったジャングル。あまりに植物が繁茂しているため、雨はここまで届かない。この一部にはかつてある王国が存在していたが、後ろに見える2体の怪物の戦闘に巻き込まれて、一夜にして壊滅したというわくわくの場所だ。



## Kingdom Cemetery

夏の肝試しということで設定された、王家の墓ステージ。町全体が墓ということだが、あまりおどろおどろしさは無く、登場人物はどこかコミカルだ。普通の町として機能しているが、なぜか永遠に夜のままだという。手前に見えるのが英雄の墓で、献花が絶えない。



## Antarctica

ラスボスのレオバルドと相まみえることになるステージ。ほかの『ISUKA』登場ステージとは対極的に、オーロラが輝き、ダイヤモンドダストが舞う南極が舞台だ。開放的な夏のイメージから一転して、かつてない強敵を前にした際の身も凍る緊張感を醸し出すのに一役買っている。

# 『GG XX CORE』



## PARIS

従来のパリステージは部屋が全壊したため、この部屋に移動してきたという設定。天使像、大理石作り、石柱といった荘厳なイメージは引き継がれている。



## HELL

辺り一面が赤黒い血の海という、エディ&ヴェノムのステージ。その名前から察するに、現世ではないのだろうか。手前右手には墓石、奥には古い建造物のだろう、朽ち果てた巨大な遺物が底知れぬ不気味さを醸し出す。海の表現にかなりこだわったというだけあって、打ち寄せる波の動きを見ていると魂を吸われるかのような錯覚に陥る。表に出ることのないアサシン組織にふさわしい場所だ。

## RUSSIA

内戦が終わって間もないツェップを舞台としたステージ。そこかしこに生々しい戦争の痕跡が見受けられ、あり合わせの板で応急の修復が施されている。



## LONDON

霧に包まれたロンドン。アクセルとミリアのステージ。中央の巨大な時計の歯車が回転し、その他の演出と相まって幻想的な光景を引き立てるギミックになっている。



## COLONY

樹齢数百年はいるであろう、巨大な桜の周りに吊り橋が掛けられ、そこからスリリングな花見を味わえるというステージ。春には花見というジャパニーズの古き伝統は、国が消えて久しいこの時代にあっても健在のようだ。

## FRASCO

ABAが生み出され、長らく暮らしてきたフラスコのステージ。とある科学者が、かつてはここでホムンクルスのような人工生命の研究に没頭していたのだろう。



## A.D.2172

ソルがクリフにスカウトされ、一時聖騎士団に籍を置いていた西暦2172年が舞台。あるいはこの直後に、騎士団を抜け出したのであろうか？ ソルの激しい闘いの後を鎮めるかのように、雨が降りしきっている。ソルの標的となったとおぼしきギアの姿も確認できる。機械文化を廃した後も、輸送の手段として機関車が使われていたことが想像され、なかなか興味深いステージである。



## VERDANT

ブリジットとチップのステージ。巨木の樹上には丸太で住居が築かれ、緑の中を妖精が楽しげに動き回る。あまり人目には触れることの無さそうな、神秘的な場所ようだ。「GG」シリーズには珍しいのどかなイメージだが、よく見ると巨大な昆虫や魚が見受けられる。妖精の動きと合わせて、見た目にも楽しい舞台に仕上がっている。チップが修行で使ったものなのだろう。忍者道具があちこちに散らばっている。ちなみに彼が開く忍者教室は、妖精にはあまり人気が無いとのこと。



## PHANTOM CITY

ファウスト&ザッパのステージとなるファントムシティ。家が宙に中に浮かんでいるのは、そこかしこに見られる赤い水晶の不思議な力によるものらしい。高度な法力を使いこなすファウストは、このような不思議な場所を好むのだろうか？一見すると不気味さはかりが目立っている街ではあるが、背景に登場する猫たちの何ともいえないかわいらしさも目を引く。



## BABYLON

天使像や十字架といった神聖な建物を、朝焼けの光が照らすバビロンステージ。ダークサイドのイメージが強いイノのステージながら、さわやかな雰囲気にも包まれている。



## CHINA

『ISUKA』の中国ステージをリニューアル。同じ場所・情景ながら、足元に龍のレリーフが追加されている。より中国らしいイメージを強めているといえるだろう。



## CASTLE

スレイヤーのステージに当たるキャッスル。中央付近に見える謎の装置が不気味だが、天井の隙間からいく束かの陽光が差し込み、神々しく神聖な雰囲気をも湛えている。



## MAYSHIP

メイシップをリニューアルしたステージ。「GGX」で登場したメイシップ甲板上を舞台に、『ISUKA』で描かれた真夏のような真っ青に広がる空と海が広がる。全体的な色使いも明るく鮮やかで、トロピカルな気分を盛り上げる。左端に登場する少女が持つフリップは、ジョニーカメイ、居なければ体力ゲージの少ないキャラクターの残り体力に応じてメッセージが変わるギミックが施されている。

## GROVE

テストメントとディズイーのステージは、ダークでありながらも神秘的な趣が印象的なグロブ。静かな水面にぼんやりと光を発する花々が、幻想的な美しさを感じさせる。



# 種族

- Race -

## 世界に息づく者たち

『GG』の世界には、人間だけでなく多種多様な者が暮らしている。愛らしい動物たち、かつて人間が生体兵器として作り出したギア、我々の世界では伝説や迷信上の存在とされるモンスター、物の怪や心霊の類に至るまで、その種類は多岐に渡る。ここでは、非常にバラエティーに富んだ多彩な種族を通して、『GG』の世界を眺めてみたい。



### 生物の種類と分布

人類の存亡を賭けた聖戦に勝利したことにより、多数の人間が生き残った。その生活圏は地球上の全域に広がっていると思われる。動植物も同様で、我々に馴染み深い犬や猫、鳥などは町で普通に見かけることができる。籠や謎の巨大生物、妖精、この世のものとは思えない醜悪なモンスターなど、生息地は不明だが存在は知られているようだ。



↑我々の世界では実在しないとされる種族が、『GG』の世界では当たり前のように暮らしている。

### GEAR

感情を持たない生体兵器として、某先進国が主導して作り出した種族。聖戦時には、制御装置を付けたソルを除くすべてのギアがジャスティスの支配下に置かれた。ジャスティス没後も国連はギアに懸賞金を掛けるなど、討伐の姿勢を崩していない。



←テストメントはジャスティス没後に自我に戻った希少例。

### モンスター

我々にとっては伝説上の生き物とされる種族が、GGの世界には多数登場する。人の生き血をすする吸血鬼のスレイヤーはその筆頭だ。背景ではCHINAステージの龍、NIRVANAステージの拘束されたモンスター、VERDANTステージの妖精や巨大昆虫が登場する。



↑吸血鬼として長い年月を生きてきたスレイヤー。



←画面中央の生物もモンスター。

### 人間

自らが生み出したギアとの聖戦を通して多くの犠牲を払ったが、現世の地上世界で繁栄を続けている。登場キャラクターを見ても、最も多い種族だ。法力が実用化されて以降は機械文明を捨て、超自然的なエネルギーを無限の糧としている。



↑団長にイリュリア国王など、要職を歴任するカイ。

↑梅喧は希少価値の高い人種、ジャパニーズの生き残り。

### バックヤード



↑見た目は人外の者にしかなえないイズナ。

膨大な情報が錯綜する空間で、現世に大きな影響を及ぼすとされる世界。イズナやヴァレンタインはこの住人に当たるが、人間なのか、あるいは全く別の存在なのか、詳細はまだ謎に包まれている。



←ヴァレンタインもかつては現世の人間か？

### その他

ここまでで紹介した以外にも、さまざまな生物が確認されている。超自然的な力を研究した末に生み出されたと思われるホムンクルスのA.B.Aもその1人だ。武器として使われるバラケルスも人語を語る魔斧。イノの帽子も、イノの気に入られて同行している魔界の生物らしい。また、生物とは呼べそうにないが、ザッパに憑依したS子をはじめとする霊、個性的なロボットのロボカイなども登場している。



↑イノの被る帽子は、人語を喋る魔界の生物らしい。

### 禁獣

現在までに明らかになっている禁獣は、ザトー=ONEを乗っ取ったエディのみ。1作目で禁呪の能力である影を用いた戦闘を繰り返した末、『GGX』では主従関係が逆転した(かつての宿主ザトーの肉体は既に死亡している模様)。知性や感情を持ち合わせた、高度な生命体のようである。



←ザトーの死は、エディが望んだことではなかったようだ。



↑ザッパにはS子のほか、三つ子、剣、犬、ラオウの霊が憑依し、戦闘時の力となっている。



↑フラスコと称される研究室で人工的に生み出されたのがA.B.A。バラケルスも生物だ。

# 武器兵器

- Arms -

ここでは、登場キャラクターが使用する武器にスポットを当ててみよう。多彩な戦闘スタイルが存在するのと同様、武器の種類も実にバリエーション豊か。キャラクターの個性を際立たせるものばかりだ。デザイン面でも非常に凝った物が多いので、その由来やバックボーンに思いを馳せつつ見てもらいたい。



## 武器種類

「GG」の世界は兵器の所持や作成が禁じられているために重火器ではなく、剣や鈍器のようなシンプルなものを中心。手持ち武器がほとんどだが、中には憑依した霊で闘うザッパや、武器自体が生物というA.B.Aのような変わり種もいる。己の能力を最大限に活かす前提なので、素手で闘う者も少なくない。

### 「GG」ワールドの主な武器

< 剣 / 刀 / ブレード >



< イカリ >

< キュー >

< 髪 >



< メス >

< 鎌 / 鎖鎌 >



< 扇 >

< ギター >

< 魔斧 >



## 神器

人間が強大な力を持つギアに対抗する手段とするべく、ソルはアウトレイジと呼ばれる超兵器を作り出した。しかしあまりにも強力であるがゆえに、人間の力では使いこなせる代物でなかった。そこでソルは、アウトレイジの能力を細分化し、8つの武器に分割した。これが神器と呼ばれているものである。

神器は非常に強い力を持っていて、並の人間では本来の力を十分に発揮できない。とりわけ法力の強い者

が持つと、性能を引き出せるようだ。現在知られている神器は6種類ある。現在の所有者が判明しているのは、ソルが聖騎士団から持ち出した封炎剣、カイが聖騎士団入団後に譲り受けた封雷剣、闇惑が拾ったという絶扇の三つ。ほかに国連が管理する閃牙、益篝、湖上白がその名を知られているが、残る2つについてはまだ謎に包まれている。なお、封炎剣は火、封雷剣は雷の法力を増幅するとされている。



### 封炎剣

国連によって管理されていたが、ソルが聖騎士団を抜け出す際に持ち去った神器の1つ。形状は鋭利な剣というよりも、無骨な鈍器に近く、使用者が備える火属性の法力を増幅させる。



↑ダイナミックで大雑把なソルの戦闘スタイルに合う。

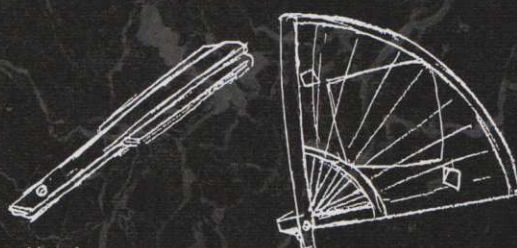


### 封雷剣

カイが聖騎士団入団後、国連から譲られた神器の1つ。細身の刀身で、欧州の片手剣のような形状。使用者の雷属性の法力を増幅させる。国連から正式に他者へ譲渡された神器は、この封雷剣だけだ。



↑カイの持つ雷の法力を増幅させて力を発揮している。



### 絶扇

闇惑が拾った神器の1つ。扇子状の武器だが、詳細は不明。石渡氏曰く、闇惑が拾ったのにはいささつがあるようだ。それが今後語られるかどうかは、不明とのこと。



↑日本の舞をベースとする闇惑に似合う。

### 素手で闘う猛者たち

#### 紗夢

我流で習得したという中国拳法をベースにしている。習得が難しい気の法力を使いこなす達人でもあるため、格闘家としては小柄であっても、秘めた戦闘能力は極めて高いといえる。

#### ポチョムキン

身長245センチ、体重656キロという超人的な巨躯を活かして、常人離れたパワーを前面に出して闘う。強烈な打撃技だけでなく、密着しての組み技・投げ技も得意としている。

#### スレイヤー

吸血鬼ゆえに、力も人間離れているのは当たり前か。一部は吸血鬼らしく血を吸う技も使うが、基本的にはそのパワーを乗せた拳をメインに闘う、非常に男らしい戦闘スタイルだ。

### ボツイラストから考察する武器



↑巨大な鎌にも嵌にも見える、ポチョムキンの没武器。



↑鎌になる前のメイの武器案。物々しい戦斧だったようだ。



↑元は舞で闘うキャラだったという、ヴェヌムの没案だ。



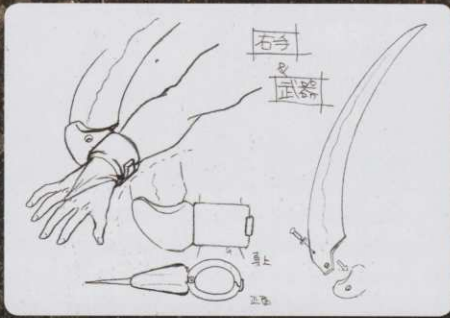
↑甲冑をまとい日本刀を携えた没キャラ。梅喧の原案か?



↑巨大な鎌を持つ死神風の男。テストメントの原案だろうか?

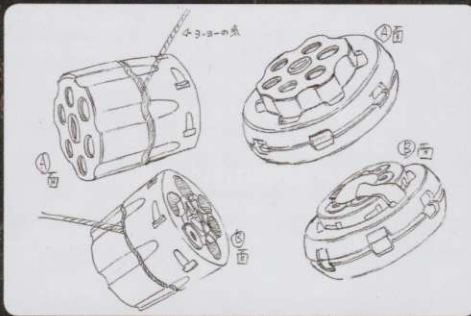
# 神器以外の 武器ギャラリー

神器以外にも多くの武器が登場する。ここでは個性的な武器の数々を見てみよう。



## ブレード

チップが両手に携えた忍者刀。彼は気の法力と忍術を前面に出して闘うスタイルを得意とし、このブレードは接近戦での補助的な使い方をされる。



## YOYO

ブリジットのメイン武器。彼は自分が幸せであることをアピールするため、趣味でヨーヨーを始め、今ではさまざまな高等テクニックを使いこなすまでになったという。



↑小柄ながら、自身の背丈より巨大な大剣を振るう。

←リーチの非常に長いYOYOに加えて、ぬいぐるみのロジャーも闘いをサポートする。

## イカリ

メイが怪力で振り回す、巨大な鎚。かなりの重量だろうが、それを軽々と取り扱うあたりにメイのポテンシャルの高さが窺える。



→メイの怪力も法力によるものか？

## 鎖鎌

アクセルが自在に操る、二刀の鎖鎌。自己流ながら火属性の法力を加えるため、高い威力を発揮する。



## キュー

ヴェノムが用いるのは、ビリヤードのキュー。直接攻撃で使うというより、ビリヤードをモチーフにした攻撃の一手段とする。



↑実際には、さまざまな武器を使いこなせる。



## 髪の毛

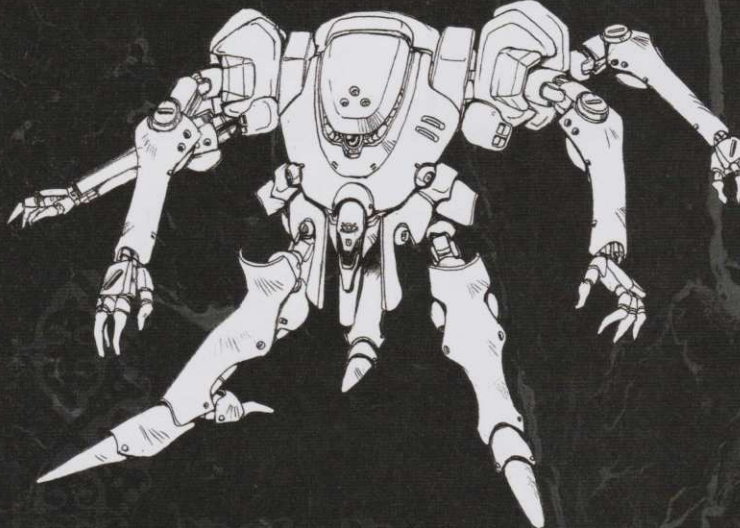
ミリアは幼いころからアサシン組織でたたき込まれた卑・泥獄魔法第6法「アングラ」により、髪の毛を自在に操る。

## 兵器

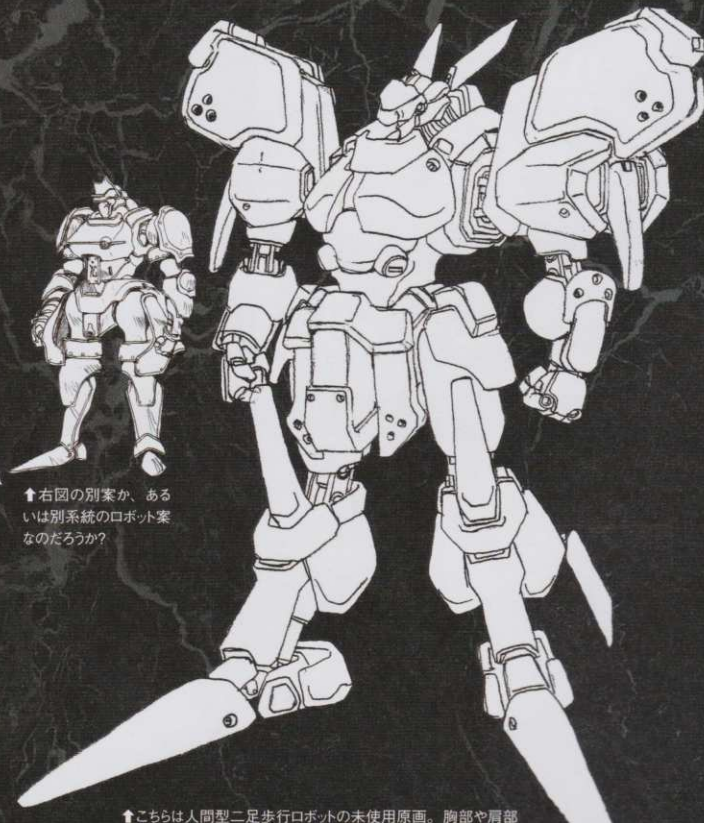
機械や兵器の開発・製造・使用が公には禁じられた世界なので、これらの類が見られるのは、限られた場所だけだ。その代表格がツェップ。機械文明に固執した人々によって建国されたため、未来的な機械や兵器が多数存在している。また、ロボカイのような極めて特殊な例もある。その開発を指示していたとされるのは、謎のベールに包まれた終戦管理局だ。機械文明とどのような関わり方をしているのか、興味は尽きない。



↑ツェップには失われた兵器が現存。ボチヨムキンの使う武器もその一つだ。



↑四本のアームを備えたロボットの未使用原画。見えない背部に高機動バーニアが多数内蔵されているようだ。こうしたロボットが、ツェップには多数存在しているのだろうか？



↑右図の別案か、あるいは別系統のロボット案なのだろうか？

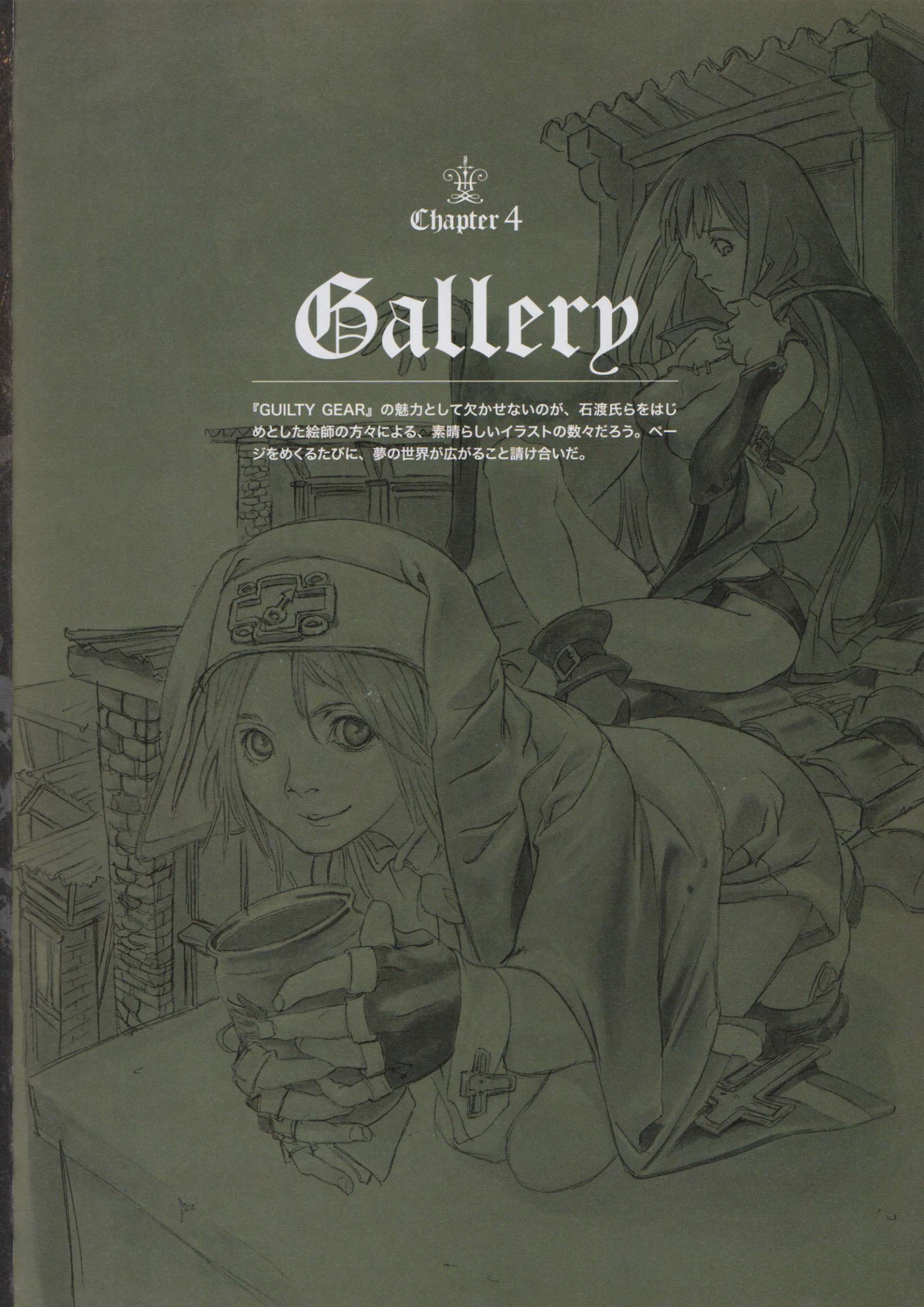
↑こちらは人間型二足歩行ロボットの未使用原画。胸部や肩部の装甲が、戦闘用であることを窺わせる。ぜひともゲーム中で見てみたいほど、洗練されたフォルムになっている。



Chapter 4

# Gallery

『GUILTY GEAR』の魅力として欠かせないのが、石渡氏らをはじめとした絵師の方々による、素晴らしいイラストの数々だろう。ページをめくるたびに、夢の世界が広がること請け合いだ。





プレイステーション 公式攻略ファンブック  
「GUILTY GEAR コンプリートバイブル」  
裏表紙



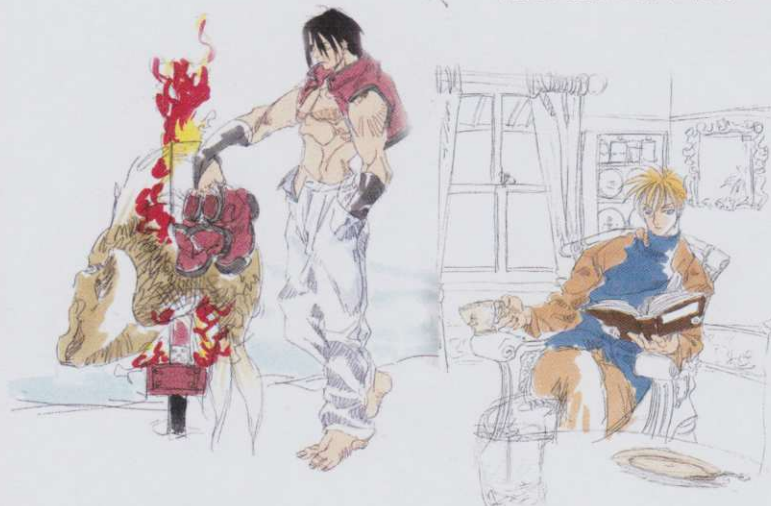
プレイステーション版「GUILTY GEAR」パッケージ



プレイステーション 公式攻略ファンブック  
「GUILTY GEAR コンプリートバイブル」



プレイステーション 公式攻略ファンブック  
「GUILTY GEAR コンプリートバイブル」





プレイステーション 公式攻略ファンブック  
「GUILTY GEAR コンプリートバイブル」

石渡

プレイステーション  
公式攻略ファンブック  
「GUILTY GEAR コンプリートバイブル」



Chapter 4 Gallery



プレイステーション 公式攻略ファンブック  
「GUILTY GEAR コンプリートバイブル」



Guilty Gear



ARC  
system works CO.,LTD.

URL <http://www.arcsy.co.jp/>

© ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

プレイステーション版「GUILTY GEAR」プロモーションカット



Chapter 4  
Gallery

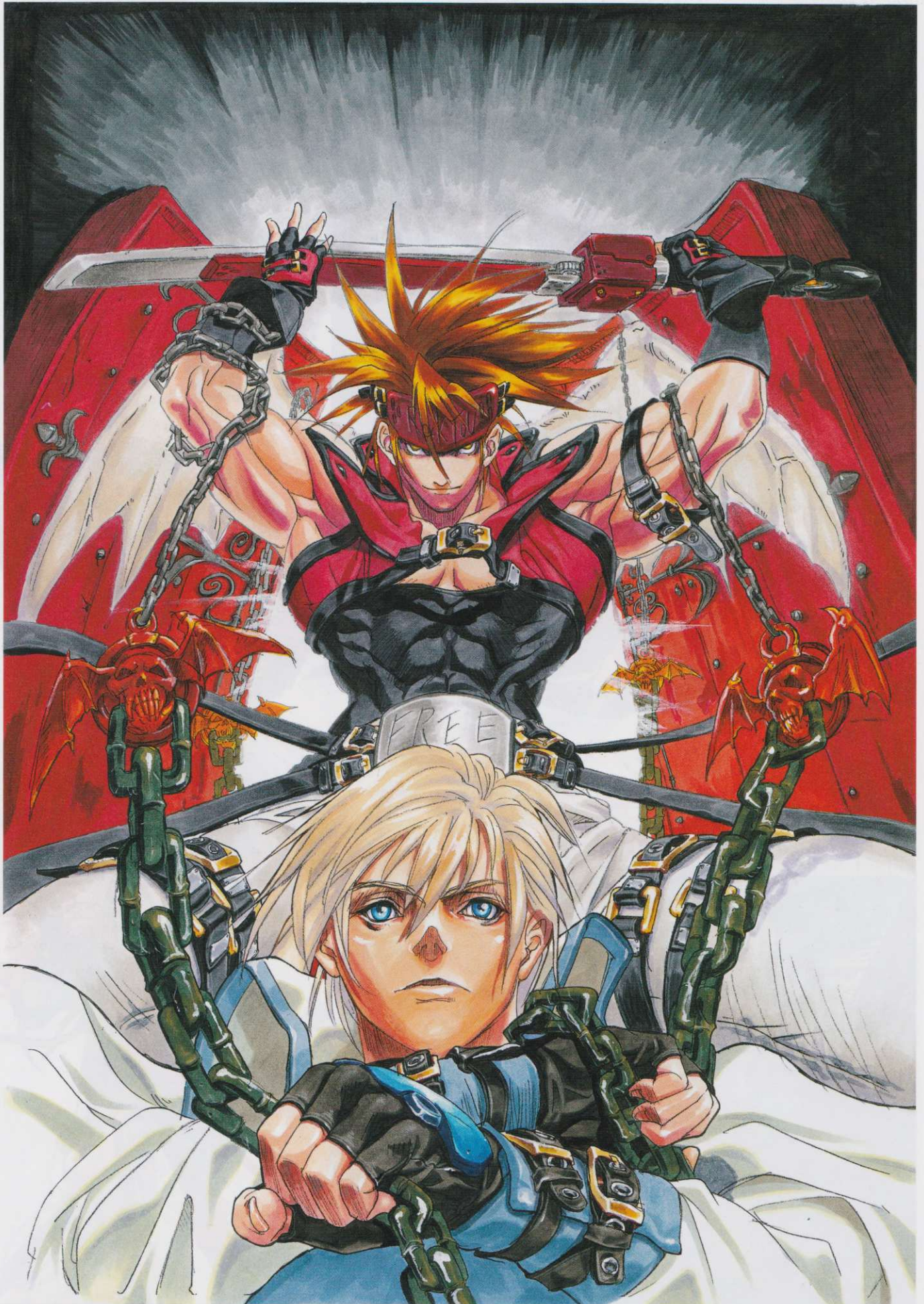


Chapter 4 Gallery



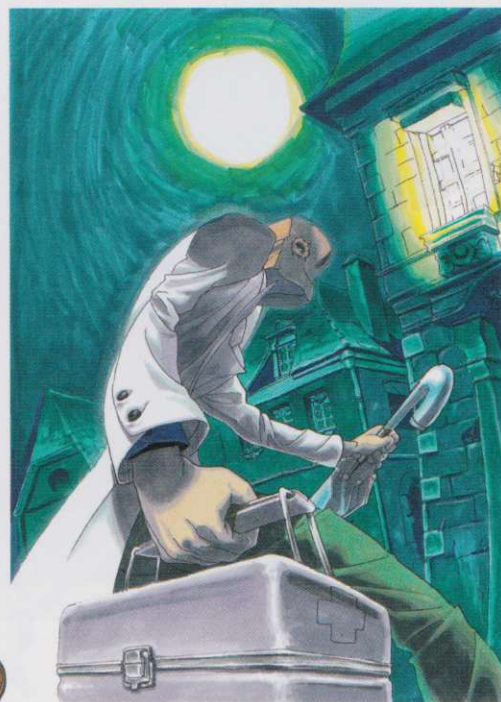
(対審判)  
ランベール  
アルディック  
マリスモリアス

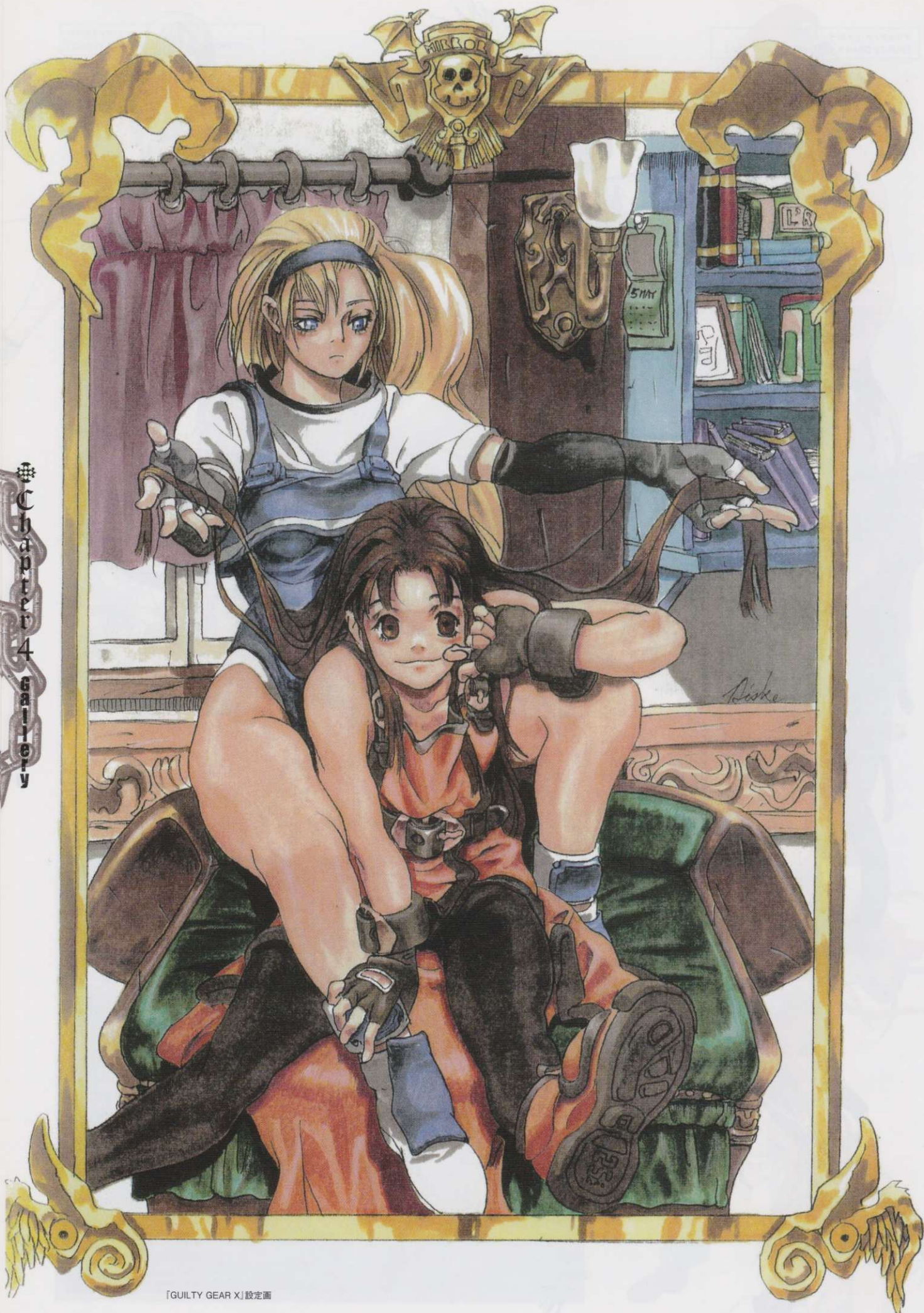




アルカディア エクストラ[GUILTY GEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA]カバー







「GUILTY GEAR X」設定画



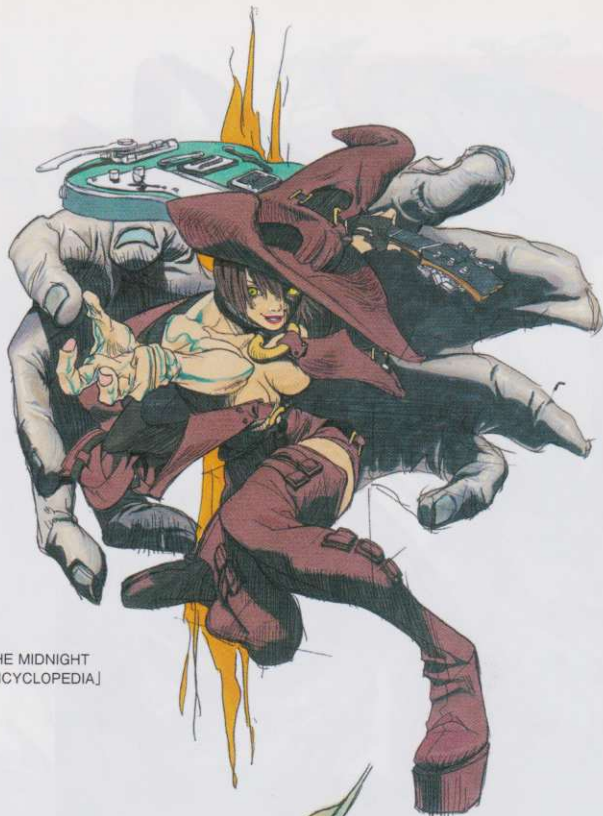
アルカディア エストラ  
[GUILTY GEAR XX CORE  
BREAK ENCYCLOPEDIA]  
カバー



Xbox版  
[GUILTY GEAR XX  
#RELOAD]パッケージ



アルカディア エストラ  
[GUILTY GEAR  
XX SLASH BEAT  
ENCYCLOPEDIA]  
カバー



アルカディア エクストラ  
「GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT  
CARNIVAL BURST ENCYCLOPEDIA」  
カバー



アルカディア エクストラ  
「GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT  
CARNIVAL BURST ENCYCLOPEDIA」

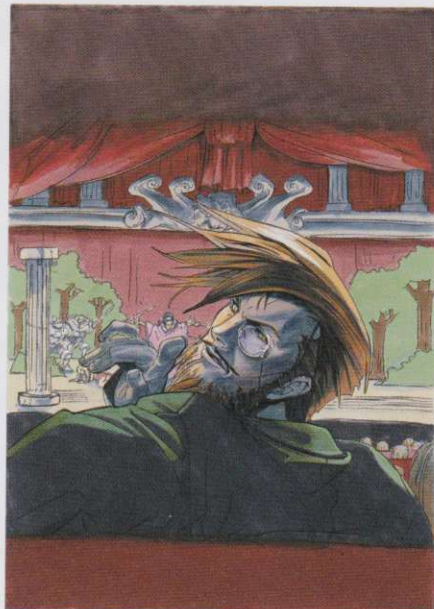


プレイステーション2版  
「GUILTY GEAR XX #RELOAD」パッケージ





Chapter 4  
Gallery





アケル



アケル7



パイネ1

反転のポーズ  
顔は少しだけ、口は少しだけ  
髪は少しだけ、目も少しだけ



ミリアEX



パイネ2

ハッピー



アケル2

h1201  
v1.02



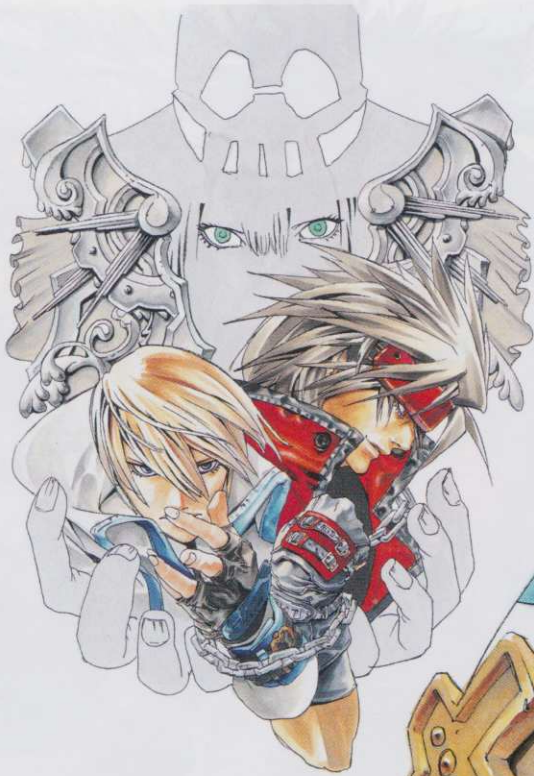
スレイプ1



「アートワークス・オブ・ギルティギア ゼクス 2000-2007」カバー



月刊アルカディア 2005年11月号表紙



ドリマガ 2005年11月両面ポスター



月刊アルカディア 2007年2月号表紙

月刊アルカディア 2007年8月号表紙



Chapter 4 Gallery



週刊ドリームキャストマガジン  
2000年12月22・29日号表紙



「ギルティギア ゼクス」ファミ通  
一族の陰謀 テレホンカード



トレーディングカード「GUILTY GEAR XX ART WORKS」限定プロモカード



ブロッコリー 10周年フェア  
GGXXテレホンカード



月刊アルカディア 2001年メーカー年賀状

週刊ザ・プレステーション2  
2001年3月16日号



週刊ザ・プレステーション2 2001年5月4・11日号



週刊ザ・プレステーション2 2002年1月11・18日号



週刊ザ・プレステーション2 2001年6月29日号



週刊ザ・プレステーション2 2001年8月17日号

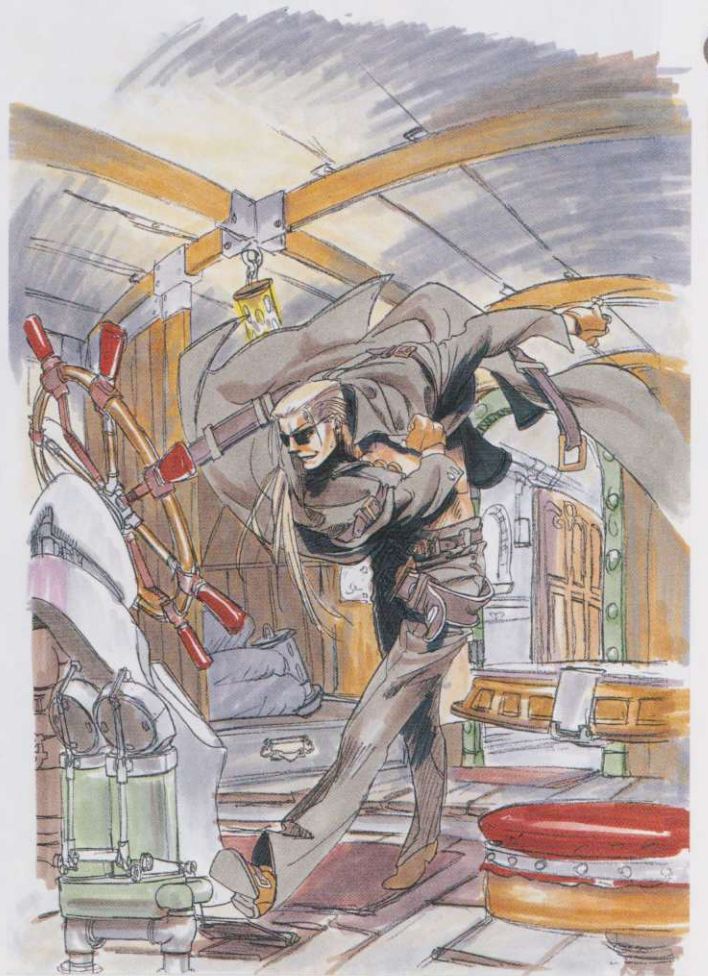
「アートワークス・オブ・ギルティギア  
アゼクス 2000-2007」



週刊ザ・プレステーション2  
2001年2月16日号



週刊ザ・プレステーション2 2002年5月24日号



トレーディングカード「GUILTY GEAR XX ART WORKS」



「GUILTY GEAR PETTI」シリーズ 設定画・イラスト  
イラスト：岩崎 惠美子

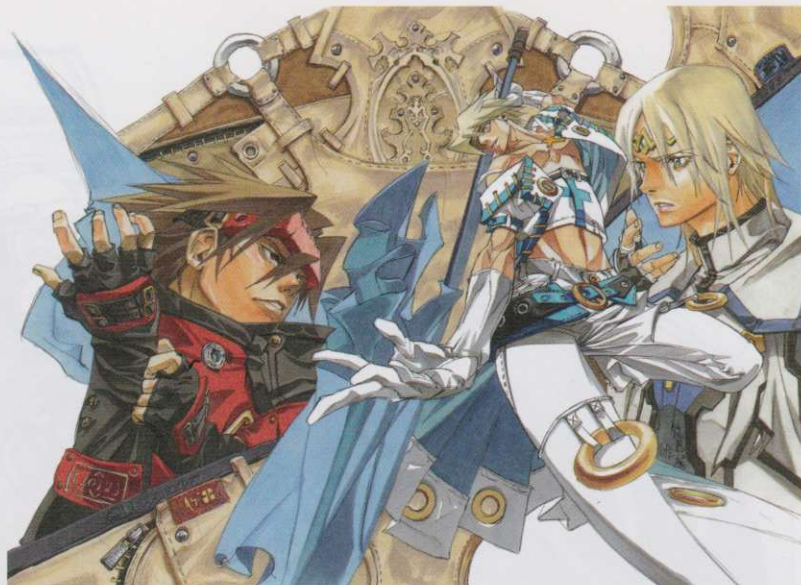




[GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-]パッケージ



「ギルティギア2 オーヴァチュア 設定資料集」カバー



「ギルティギア2 オーヴァチュア コンプリートガイド」カバー

Chapter 4 Gallery



「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」  
海外用プロモーションカット





ゲーマガ 2008年4月号 ギルティギアギグ イラスト



「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」  
プロモーション用カット



ゲーマガ 2008年4月号 ギルティギアギグ  
寄稿時 自画像

「ギルティギア 2 オーヴァチュア 設定資料集」



「ギルティギア 2 オーヴァチュア 設定資料集」



「ギルティギア 2 オーヴァチュア 設定資料集」



「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」  
プロモーション用カット



「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」  
プロモーション用カット



「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」スケッチイラスト

ソル  
一般近接  
SMM

●ブレイド

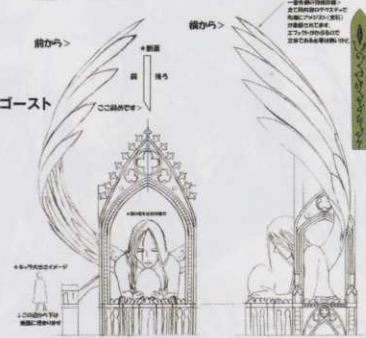
SMM/パワーアップ武器1/2



●ザ・ドリル

NMG:シントライマスターゴースト2/4

●マスターゴースト



●クイーン



●ガンドレットボディ



●ファイヤーホイール



●ソードマン

●スプリングボック



●ツイントリガー



●クワトロベリフ



●ヘヴンズリブラ



●お雪



●河童



●でいだら



●猫又ちゃん



●麒麟

Chapter 4 Gallery

DAM 3 ヴァリアント



●スピリットシーカー

DAM 3 01



●ゲロッパ

DAM 3 04  
上級近衛  
DAM 3 04

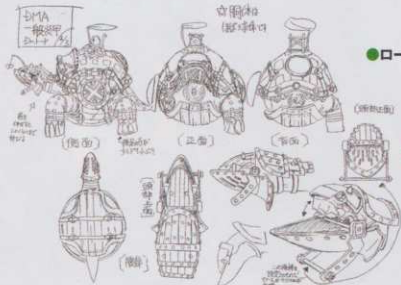


●レオナルド

DAM 3 05 100% 100% 100%



●ボーンバイター



●ローラー



DAM 3 01



●パワー

EAG 1/5

※死神で貴婦人です

2/21 7/7 最新



●Miss ティラミス

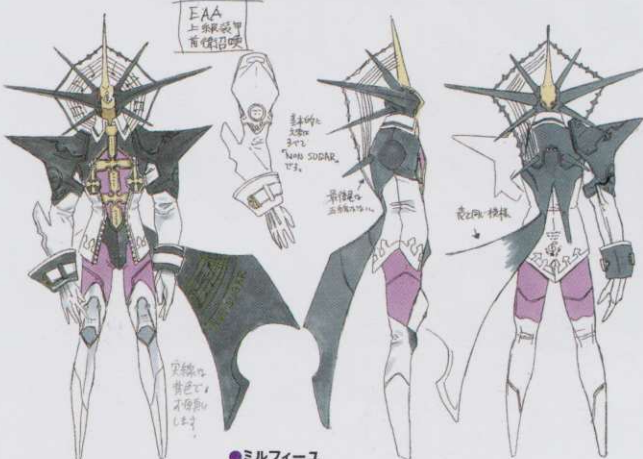


●P・ブラマンジュ



●ガトースキン

ダイク  
一般  
射撃



●ミルフィユ



●チェリー





[GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-] 海外版パッケージ



Chapter 5

# Special

ゲームも10周年となれば、様々な人々が関わっている。ここでは、最も作品に関わっている開発スタッフや関係者たちの「声」を載せると共に、付録としてコマンドリストと用語辞典を収録する。

# 『GUILTY GEAR』10周年メモリアル 開発スタッフインタビュー



# Development staff in

## 『GUILTY GEAR』が スタッフに与えた影響

—今回は『GUILTY GEAR』（以下『GG』）誕生10周年企画として、皆さんにこれまでの軌跡を振り返っていただきたいのですが……。

**森** そういえば僕が石渡さんに会ったのも、ちょうど10年前なんですよ。

**石渡** じゃあ、今度10周年記念パーティーしようよ（笑）。

**森** 当時の石渡さんは凄かったですよ。

**石渡** ……それはビジュアルの話をしているの？  
当時はバンダナ巻いて、革手袋とかしてました（笑）。  
チェックのYシャツも着たりして。

**森** 完全にアキバ系ファッションでしたよね（笑）。

**安部** あのころは3Dで『ギルティ』を作っていました

たよね。

**石渡** そうそう、最初は3Dでキャラ作ってた。

—記憶が戻ってきたところで、本題に入らせていただきます。まずはこの10周年を振り返ってみて、率直な感想から伺いたいのですが。

**石渡** 一言で表すと、「息も絶え絶え」（笑）。

—絶え絶え！

**石渡** それは置いておくとして、10年たった今となっては、作品をちゃんとした形で終わらせたいという義務感がありますね。ネクストステージの構想はあるのですが、現行では格闘ゲームの新シリーズ『プレイブルー』を一線に置いているので、これに被せるような形では作りたくないです。

—では、『GUILTY GEAR2』（以降『GG2』）のようなRTS（リアルタイムストラテジー）の方で路線展開をお考えですか？

**石渡** 『GG2』がこれからどう発展していくのかというところには、個人的にも興味がありますね。というか正直、10年も続いてきた作品がまだ完結していないというのは何です（笑）。ゲームとしてはこれからも、二転三転とあると思います。

—楽しみな発言をいただきました（笑）。

**鈴木** 僕は（10年を振り返って）「スタッフが皆年取ったな」というのが率直な感想ですね。初期の現場には、20代前半のスタッフしかいなかったんですよ。僕が20歳ときに『ギルティギア X（ゼクス）』（以降『X』）を作っています。

**石渡** ハタチでアレを作れたんだよね、鈴木君。……質、落ちた？（笑）

**鈴木** ん！（笑）。まあ思った以上に時間がたっていたんだなあ……と、振り返ってみるとしみじみ思いますね。当時は若い連中だけで駆け出し集団というイ

強豪ひしめく格闘ゲーム業界の中で、一時代を築いてきた『GUILTY GEAR』。3D作品に移行してもなお、多くのファンが愛して止まないこのシリーズを作った男たちの胸中とは? 10年の想いやこれからについて、本誌が直撃した。



メージだったんですけど、今はそんな感じではないので……。

**森** さっきの話になりますけど、ちょうど僕が石渡さんと仕事で出会って10年なんです。僕が当時24歳で、業界的に一番長いのは鈴木で。そう考えると、「こんな野郎どもと10年も付き合っているのか!!」という思いが! (笑)

**石渡** えーっ!? (笑)

**森** 真面目な話をしますと、石渡さんと出会ったことで、僕はかなり激変しましたよ。『GG』が凄く注目される作品になって、携われたということを光栄に思っています。

**石渡** 出会いは大事だね。僕とアーケードシステムワークスの出会いみたいなものかな。

**森** 『X』を作り終わって、ゲーセンで大勢の人にプレイしてもらっているのを見たら、「次も頑張ろう」って

気持ちになりました(笑)。

—プレイヤー側としてもうれしい限りです(笑)。

**森** それにしても……10年は長いですね。

**石渡** でもモリモリ(※森氏は、今『プレイブルー』をやっているから、『GG』は一区切りした印象があるよね)。

**森** いやいや、石渡さんたちが『GG2』作っている間も、僕はアーケード版作り続けてましたから! 『ACORE』(以降『AC』)とか!

**石渡** 僕や鈴木君の方も、『GG2』を含めてこの10年間、ずっと『GG』でしたからね。10年作ってきて、完全に別物が作れたと思うのは『GG2』くらいですけど……。

**森** 僕の方なんて、10年たってもまだ格闘ゲーム作り続けてますけど(笑)。

**石渡** でも考えてみると、漫画家さんだったら、10年あったら何十巻も本が出るわけじゃないですか。むしろ一つのシリーズだけでなく、いくつものシリーズを作っていける年月なわけで。それだけの期間『GG』だけを作り続けていたというのは、「正直凄いな」としがいようがないですよ。

—そうですね。安部さんのご感想は?

**安部** 僕は初代の『GG』にしかかかわっていませんが、当時はこれほど長く続くタイトルになるとは思ってもいませんでした。森君や鈴木君たちが加わってくれたおかげですね。彼らが作った『GG』を見た時「凄いタイトルになったもんだな」と驚いた記憶があるので、感慨深いですね。

**森** 安部さんにとっては初の商業作品であり、声優デビュー作でもあるじゃないですか!

**石渡** その後のシリーズでポチョムキンをやっていた近藤隆さんには、安部君の声を真似してくれとお願いしています(笑)。

—皆さん、『ギルティ』で声優経験がある方ばかりですね(笑)。

**鈴木** いや、僕はないですね。

**森** 『GG2』でもないの?

**鈴木** 最初は僕がヴァレンタインやるって話だったんですけどね(笑)。

## 10年の体感とイラスト話

—皆さんにとって『GG』の10年というのは、早かったですか? それとも長かったですか?

**石渡** 長かったですけど、「10年という年月の密度があったのか?」という、疑問がありまして(笑)。

**森** 年を取ったという実感はないですよ。僕は逆に、早かったなあと感じていますよ。

**鈴木** 「もっと効率よくやれたんじゃないかな」とか、「もっと変わったこともできたんじゃないかな」などは思いますね。

—プレイヤー側としては、休み無しに作品を出し続けていただいた感じがありますが……。

**石渡** そりゃもう、それしかやってませんでしたから(笑)。「GUILTY GEAR ISUKA」(以降『ISUKA』)のころは、ここにいるメンツはほとんどかかわっていませんが、

**森** 僕が30になって、アーケードシステムワークスに入っ

たときですね。家庭用のために、A.B.A.作ってました。

**石渡** 『ISUKA』ってそんな後の作品だったんだ……。

**森** 一番働いていた時期ですよ(笑)。

**石渡** それでその少し後に鈴木君が来て、『GG2』を作り始めたんだっけ。

**森** 本当は鈴木君の方が僕より先に来るはずだったんですけど、確か抱えてた仕事が押し込んだんですよ。

**鈴木** まあ、アークに来る前から『GG』の仕事はいつかしてましたよ。ヒミツですけど(笑)。

—ちょうどA.B.A.のお話が出ましたので、キャラクター制作に関するお話をお願いします。石渡さんはキャラを描くときにシルエットを意識すると伺っていますが、A.B.A.はまさにその真骨頂ですね。

**石渡** ええ。『キン肉マン』理論です(笑)。学生時代に尊敬していた同僚がいて、その人が「キャラクターを作るなら、『キン肉マン』を参考にするといい!」と言っていたんですよ。そこから意識するようになりました。

—イラストの勉強は、昔からされていたんでしょうか?

**石渡** 専門学校には行きましたが、結局は「自分が描きたい」というモチベーションを働かせて、数をこなすことが一番の勉強になったと思います。細く言えば色温度の分布やシルエットの理論などは勉強していましたが、当時はまだインターネットも普及していなかったで、「先輩から魂を受け継ぐ」といった感が強かったですよね。

**森** 「考えるな、感じろ」っていうノリでしたね(笑)。

**石渡** 「椅子に座っている人間を描け!」と言われて描いてみたら、「それじゃ座ってるように見えなйдろ!!」と描き直しになることはよくありました。そんな調子では、理論立てて学ぶことはできませんよね(笑)。

—べらめえの世界ですね。

**石渡** でも当時は「描けないから教えてほしい」というよりは、「描きたいもの」が必ずあるような状態だったんですよ。その状態では、人に学ぶべきものはさほど無い、という気はしていたんです。結局、何だかんだで仕事を始めて、数をこなしているうちにスキルが身に着いたという感じですね。

—なるほど。イラストを描くこと自体は、昔から得意だったんですか?

**石渡** いえ、中学生の時は美術の成績が「2」でした(笑)。先生の言っていることが気に入らなくて、提出しなかったりして。

**鈴木** (笑)。僕は美術の成績、良かったですよ。

**石渡** そういや時々、絵描いているもんね。

**森** 僕も1回だけ見たことあるんですよ。スタッフが持ってた鈴木君の絵。

**鈴木** え、マジで!? それ破り捨てて! もう描かないから! (一同爆笑)

**石渡** 勉強の話とは少し違いますが、影響を受けた作家さんは多くいましたよ。荒木飛呂彦先生とか、車田正美先生とか。特に好きだったのは荒木先生の作品ですね。あと『キン肉マン』も。それと、桂正和先生の『電影少女』の女の子ばかり模写していた時もありましたね。

**森** 萌え絵を描くなら、僕らの世代では桂先生や高

橋留美子先生の絵を真似るのは、必ず通道でした。

**石渡** 最初は車田先生の作品ばかり愛読していたので、描く人物画は全部モミアゲが長くなったりしましたよ(笑)。

**森** 僕もアニメ版『聖闘士星矢』には影響を受けましたね。僕らの世代のバイブルですから。

—(笑)。歴史の方に話を戻して、安部さんが開発スタッフに加わった経緯も伺いたいのですが。

**石渡** 僕が安部君に会ったのは、初代『GG』を作るスタッフを探すために恩師を頼りに行った際、紹介してもらったのがきっかけでしたね。

**安部** 当時は『スペースインベーダー』みたいな、宇宙船を操作するパソコンゲームを作っていましたね。

**石渡** それを見て即、スカウトを決めました(笑)。

**森** ちなみに、専門学校で僕と安部さんは同じグループだったんですよ。あのころ作っていたゲームは、かなり面白かった気がする(笑)。

## 『GUILTY GEAR』シリーズができるまで

—安部さんとの出会いまで記憶が戻ったところで、初代『GG』を作っていたころのお話を伺いたいのですが。

**石渡** 企画そのものは学生のころから温めていて、それを50枚程度の企画書にして(アークシステムワークスの)社長に提出したんです。そうしたら「作れば?」と仰ってくださったので、じゃ作ろうかと(笑)。

—あっさりしていますね(笑)。

**石渡** それから「どんな人材がいれば作れるんだろう?」ということで、安部君などコアスタッフを5名くらい集めました。あとは会社の同フロアにありました『ガーゴイル』という会社の皆さんにも助けていただ



**石渡 太輔** (いしわた たいすけ)

『GUILTY GEAR』生みの親にして、ゼネラルディレクターとして総監修を務める育ての親。イラストや音楽を制作するマルチクリエイターでもあり、10年経ってなお、新たな物を取り入れ作品を磨く向上姿勢は揺らがない。

きました。

—企画書は50枚程度とのことでしたが、仕様書なども相当量になったのでは?

**石渡** いや、仕様書と言えるようなものはなくて……(笑)。大体のイメージで作っていました。当時既に格闘ゲームの攻略本などは出ていたので、仕組みなどについてはそれで勉強していましたね。

—そのイメージというのは、具体的にはどのような……?

**石渡** 当時は『ストリートファイターII』などが流行していたんですが、そういうゲームに対する不満点を解消していきたい、という主旨でシステムなどを作っていました。例えば「ダウンしている敵に攻撃できないのはおかしい」とか(笑)。

—それは確かに(笑)。一番の攻撃チャンスですからね。

**石渡** あと「ダッシュで最高速の状態に敵に当たったら、吹っ飛ばさそう」とか。

**安部** 『鉄拳』のタックルがやってみたかった、というのもありましたね(笑)。

**石渡** 『鉄拳』とは最高速が違うので、きりもみで飛んでいくんですけどね(笑)。

—ちなみにボタンの名前も当時としては珍しかったと思うのですが、こちらも不満点の解消と関係しているのでしょうか?

**石渡** それは「『GG』は武器格闘」という前提があって、弱・中・強では取まらないカテゴリで考えていたので、現在の割り振りになりました。あと、僕の中では「アニメ的な闘いができる作品」というコンセプトが最初にあったので、格闘ゲームというよりアクションゲームであるというイメージが強かったんですよ。なので当時は今のようない「対戦ツール」というよりは、「触ってみて楽しい」という部分を最優先で作っていました。

—なるほど。次に作業工程は、初代のころはどのような感じだったのでしょうか?

**石渡** 初代は僕と安部君でスクリプト(※簡易プログラム)を打ちながら、適当に用語を決めてもらいつつ、ギリギリまで調整するような形で作っていましたね。確か販売元のSCE(※ソニー・コンピュータエンタテインメント)さんの中ではワースト3くらいに残る、記録的なリテイク回数があったと聞いています。

**安部** そうですね。

**石渡** なぜなら僕らがSCEさんにチェックに出すたび、新しい仕様を付け足していたからです(笑)。

—それは確かに、毎回リテイクも入りますね(笑)。

**森** 先方の担当さんに、「うちはデバッグ会社じゃない!」と怒られたこともあったんですよ(笑)。

**安部** そういえばあのころは、データを渡すのにフロッピーディスクを使っていたのを覚えてます。段ボール一杯のデータを隣の人に渡したりとか(笑)。

**石渡** 当時は社内LANとか、まともに無かったからなあ。

**森** ハードディスクが、1ギガ10万円以上の時代ですよ(笑)。

**石渡** ……容量の話で思い出した。初代『GG』はプレイステーションで稼働させるために、バッファ(※

データを一時的に保存する記憶領域)の問題などで、絵に使える容量が非常に限られていたんですよ。当時は『ストII』ですら、移植の際は絵の枚数をカットしていた時代だったんです。

—当時はまだ、移植技術も発展していませんでしたよね。

**石渡** そんな中でも「絵の枚数が多い作品が作りたい」と僕は思っていたんですけど、当時のプログラムツールではその半分も実現できなかった。でも安部君が作ってくれたプログラムだと、『ストII』の最大サイズキャラのザンギエフの絵が400枚動かせる……ということになって。「これならできる!」と踏ん切りがつかしましたね。

—凄い貢献じゃないですか!

**石渡** おかげで当時の家庭用オリジナルの格ゲーとしては、非常に絵の枚数が多い作品にできました。

**安部** あと、初代のころはもっとシブいゲーム性で作っていましたよね。一撃必殺を重視した駆け引きとかあったような……。

—それは気になるお話ですね。

**森** あー、それは僕も聞きたい。

**石渡** そもそも一撃必殺というシステムがなぜ入ったかという、「刃物で斬っているんだから、一撃で死なないとおかしいだろ」という理屈からなんです(笑)。また、企画を立ち上げる際の「売り」として考えたという側面もあります。でも本当に一撃で倒されると、「『ブシドーブレード』(※スクウェア・エニックスの武器格闘ゲーム。体力ゲージが無く、急に攻撃が入ると即座に死亡する)の方が面白いじゃん!」と、安部君の家で語り合った覚えがありますね。

—『ブシドーブレード』の駆け引きは、まさに死合いでしたねえ。

**石渡** そうした家庭用ゲームとアーケードの格ゲーをひっくり返して、「面白い駆け引きができるゲームを作ろう!」と考えていたんですけど……。まあ、いい加減と言えはいい加減だったかもしれない(笑)。

**安部** 単に「コンボがたくさん入れば気持ち良いんじゃないのか?」とか(笑)。

**石渡** ネット優先で考えたアイデアだと、チップのコンボが13発目からダメージ補正がリセットされる、というのがありましたよ。

**安部** あとは地面に急に異次元扉が出てきて、そこに蹴り落とすとリングアウトになる、というシステムもありましたよね(笑)。

**石渡** 地獄の扉みたいな絵素材も用意して、ここに吸い込まれるとリングアウトで一撃死、みたいなノリでした。マンガ的なシチュエーションを再現したかったんですよ。

—確かに、少年漫画にありそうな場面ですね(笑)。

**安部** あと、画面が上下逆さまになるとか。

**鈴木** ……それ、面白いの?

**石渡** 多分つまらなかったんだろうね、入らなかったし(笑)。そんなノリと勢いで作りましたね。ただ当時、家庭用オリジナルで出ている格闘ゲームは、個人的にはアーケードにまだまだ及ばないレベルだったと思っていたんですよ。それを払拭し、「何とか刺激のあるものを作りたい!」とは強く思っていました。

**森** 僕や鈴木君は初代『GG』のころは別の会社において、安部君が作ったゲームということでプレイしたんですけど、相当楽しんでましたよ。

**鈴木** 僕は別のゲームのマスターアップ前だったので、『GG』をプレイしてビキビキになっていました(笑)。

**森** ビキビキって何よ(笑)。

**鈴木** 「カイのHS(大斬り)を当てると有利時間がすごい!この後走ってキックがつながる!こんなゲーム見たことない!!」って大騒ぎしてました(笑)。でもどのキャラもチャージキャンセル(※※)で有利時間が取れたりして、「ワイルドなゲームだな」と感動していましたよ。

**石渡** 今のロマンキャンセル(※※)の原型ですよな。

**鈴木** 嘘ッ!?

**森** 確かにロマキャンを取り入れることになったきっかけは、チャージキャンセルを再現するためだったと聞いています。

**石渡** 初代『GG』には、ほぼすべてのシステムと、後の原型が入っているんですよ。

**鈴木** そういえば、この場を借りて石渡さんに聞きたいことがあるんですけど……。

—どうぞ(笑)。

**鈴木** 殺界(※※)って、あんな頻繁に対戦中に出てくるものだと考えていたんですか?

**石渡** 「これくらいの頻度で出るだろう」という予想はしていたよ。意図していないところで多発した……ということはない。いや本当に(笑)。

—殺界自体は、かなり手軽に出せますよね。

**石渡** 慣ればそうですが、受け手もコマンド入力をすればかわせるんですよ。でも、わずかでモスキを見せたら倒される。それが「死合い」だろ!(笑)

**鈴木** 使わないでおこうと思っても、いつの間にか出ているんですよ、直前ガードに成功したときとかでも。で、油断すると倒れる。「何だこのゲーム!」って思ったんです(笑)。

**石渡** そりゃもう、死合いは気を抜いたら負けだぜ?(笑) まあ、「大会でこれ使われて負けたらどうよ?」という話になって、アーケード移植の際には一番の議題になりましたけどね。

**安部** お手軽に倒されて100円が無くなる、というのはちょっとね(笑)。

**森** ついでに鈴木君に聞きたかったんだけど。フォースロマンキャンセル(※※)はなぜ入れたの?

**鈴木** あれはですね。以前はガンフレムなどの飛び道具には、ロマンキャンセルができなかったんですよ。……で、つまらんと。

**森** ええー!?(笑)

**鈴木** 「やっぱりできた方がいいな。できれば売りになるな」と。入力にある程度経験や練習が必要で、しかも使用ゲージがロマキャンの半分となれば、みんな使ってくれるんじゃないかな?と考えました。

**石渡** 一部の技はフォースロマンキャンの受付時間が2フレーム(1/30秒)以下の設定で、「これは入力できないだろうから、乱用の危険性は留意しなくていいよ」と言っていたら、プレイヤーの皆さんは普通に出しているんですよ。そこで世の中の見方が変わりましたよ。「プレイヤーはできるようになっていけばやる!」と(笑)。

—システムの話になったところで、ほかのシステム導入の由来についても伺います。まず、フォルトレスディフェンス(※※)はどういった経緯で……?

**石渡** これはもう単純に、削り殺しができないように……という意図です。初代ではこれと覚醒必殺技以外にゲージの使い道がありませんでしたな。

**安部** 無かったというか、増やせなかったというか……。なので、初代のフォルトレスのエフェクトは、あのように即席のものになってしまっ。

**森** ダストアタック(※※)の演出も、当初はワケわかんなかったですよ。何だか三角形のものが出てきて



安部 秀之 (あんべ ひでゆき)

初代『GUILTY GEAR』開発チームの中核メンバーの1人であり、当時のことをつぶさに知るプログラマー。最近では『北斗の拳』『戦国BASARA X(クロス)』などの格闘ゲーム作品のメインディレクターとして活躍している。

(笑)。

**石渡** 「何か凄いが起きたということが伝わればいいよ!」というノリでしたな。

—初見では、そういう必殺技なのかなとも思いましたが。

**石渡** ある意味では必殺技ですね。果てしなく攻撃されますから。「X」に移行する際に鈴木君から、「常識的に考えろよ?」と修正が入って。

**鈴木** 初代では永久パターンにはなりません、「何回ループするんだこれ!」と、研究して楽しんでいたので(笑)。

—(笑)。ほかのシステムでは、「XX」からサイクバ



※※本書第1章を参照



## 森 利道 (もり としみち)

グラフィックデザイナーとして『GUILTY GEAR X』から参入し、以降アーケードの後期作品まで、数々の業務で現場を支え続けたディレクター。現在は『プレイブルー』の制作総指揮を執り、『雑用王子』の座を得るほどの勤労ぶりを発揮している。

スト(※※)が入りましたね。

森 ああ、コスミックボンバーですね。

—コスミック……?

石渡 最初はいろいろな呼び方がありましたよ。コスミック・エクスペディションとか(笑)。

—「聖闘士星矢」っぽい名前ですね(笑)。

森 いろいろな名前はあったんですけど、そのうち石渡さんがボンバーとしか言わなくなりまして。

石渡 まあ、基本的な考え方はシューティングゲームのボンバー(※シューティングゲームで自機が一定時間無敵になるシステムの通称)ですからね。

鈴木 僕の中ではまだにボンバーですよ(笑)。

—やはり緊急回避手段として、当初から考えられていたのでしょうか?

石渡 最初に課題になっていたのは、コンボゲームのスタイルの中で、一試合中の駆け引きの回数を増やすためにはどうすべきか、ということだったんです。

鈴木 当時はHSの後に空キャンセルして走ってくる人がたくさんいて、心を痛めていたんです(笑)。チャンスを与えられずに一方的にやられてしまう人も結構いましたからね。

—今や上級者の間では、サイクバースト自体が読み合いの重要要素になっていますね。

石渡 想定はしていましたが、プレイヤーの皆さんのおかげでかなり発展したようで、良かったですね。

—ちなみに、入れるかどうかでもめたシステムなどありましたか?

石渡 やっぱり一撃必殺技ですよ。システムが膨らんで、「駆け引きには一切使えなくなったのに、要るの?」という話になりまして。「要らない」という結論だったんですけど、「入れないと『ギルティ』らしさや売りが失われる」という意見があったんです。

—石渡さんはどちらの意見でしたか?

石渡 僕は特には要らないな……と。

森 何?! そんな風に考えているのに、(森氏に)

演出シーンのリメイクを12回も出したのか!? (笑)

石渡 いやいや、「世界観が広がるような演出が見られれば良いんじゃないか?」ということで、入れようという話になったんですよ。実用的じゃないけど、面白いものとして。

—森さんは「入れるべき」と考えていらしたんですか?

森 僕は「言われて作っていた」派ですよ(笑)。「ナバームデスを描けや!!」と言われて……。あれ、僕で3人目だったんですよ? 1人目と2人目は心が折れて(笑)。

鈴木 見た目は斜めに飛ぶだけだった気もするけどね……。オールガンズブレイジングで良かったんじゃない?

石渡 そこはそれ、シンプルで無骨でカッコいいものを目指してたんですよ。ほかのキャラの一撃必殺技の中には派手過ぎるものもあって、その中で短くても迫力があるものが欲しかったんです。

森 それで石渡さんが炎にこだわったんですよ。最初は十字の炎が吹き上がるだけだったんですけど、そこで鈴木君が「火柱いっぱい出そうぜ」と(笑)。

—初代だと火柱が順番に吹き上がる演出でしたね。

安部 その初代のときも、何度もリメイクが出てたんですよ。細かい炎の飛び方がどうだこうだと、怒られたのを覚えていますよ(笑)。

石渡 まー、今の僕には見えないこだわりがあったんでしょうね~(しれっと)。

鈴木 僕は(一撃必殺技を)、毎回作品が出るたびに外そうと言っていましたけどね。

石渡 そうだったね。でも「外すとなんか寂しい」という声の方が多いようなので、結局外さないで来たんです。

安部 「一撃必殺技を対戦に生かそう」という意見は無かったんですか?

石渡 考えはしたけど、結局実現しなかったなあ……。

安部 僕は『GG』で一撃必殺技が使える技にならない様子だったので、『北斗の拳』の方では使えるようにしたんですよ(笑)。

—そんな経緯があったとは(笑)。

石渡 あと当時は、四六時中一緒にいて作っていくスタイル……。思い出してみると、会社の机の下で寝泊りしてたんだよね(笑)。

安部 うーん……。同じように寝泊りしてたけど、僕と石渡君では報われ方が違うような気が……。

石渡 え、そう?

安部 君のところにはファンレターがいっぱい届いたりしていたけど、僕のところには届いたのは粉々に割られたゲームディスクと一緒に、「私のお金と時間を返して」という手紙だったもの(笑)。

—そ、それはなぜ!? (汗)

石渡 ラスポスのジャスティスがあまりに強すぎて、腹が立ったようなんですね。でも安部君も律儀で、ちゃんと返事のお手紙を書いて、ソフトの新品と一緒に送って帰っていましたね。

—確かに、初代のジャスティスは圧倒的に強かったですね。

石渡 でも、僕としては初代ジャスティスの難易度が、ボスの難易度として一番好きなんです。難易度云々以前に、殺しにかかってくるんですから(笑)。

鈴木 こちらが殴ってるはずなのに、なぜか殴り返されて負けてるんですね(笑)。

森 あれはもう、ダッシュインベリアルレイがおかしかったもの(笑)。根元から入ると体力が8割減って、起き上がるとビョウって……。

安部 デバッグが大変だった。

石渡 開発のときにデバッグをお願いした人も、倒せなくて最初不機嫌になってるんですけど半日くらいたつと「何か楽しくなってきた」と言っていましたよ(笑)。

—もはや脳内麻薬のレベルですね(笑)。

森 『AC』の隠しボスとして出てくる聖ソルは、あれをぼうふつとさせたかったんですよ。殺界もバンバン撃って殺しにかかるような(笑)。でも、ジャスティスのマジ加減は出せませんでした。

石渡 なにせ(ジャスティスは)、世界を滅ぼそうとしている奴ですからね!

—(笑)。

石渡 安部君のさっきの話に戻りますが、僕宛に来た手紙も、開けてみると「ソル様へ」とか書いてあるんだよ?(笑)

安部 いやいや。ゲームショーのときも君はステージに立っていたりするけど、僕はそのために徹夜でショー用のROMを作って、自分でトラック運転して機材と一緒に会場に運んだりしていたよ。ユーザーに配る体験版を並べるのも僕だったし……。『寝てないのに~』とか思いながら(笑)。

—心中お察します(笑)。初代に続きまして、『X』のお話について、うかがってもよろしいでしょうか?

森 最初、セガサターンに『GG』を移植しようという話があったんです。だけどそのうち、次世代機であるドリームキャストが出るということになって、そちらに移植しないかという話になったんですよ。

石渡 そこでスポンサーとしてサミーさんに来ていただいたわけなんです。企画会議を重ねるうちに、「アーケードに進出するコンテンツを探しているの、『GG』をアーケードで出してみませんか?」という話になったんです。

鈴木 ドリームキャストで移植するにしても、そのまま移植するのは嫌だな……ということで、作り直しなんです。そしたらいつの間にかアーケードで出すことになっていて(笑)。

—続編の構想は初代のころからおありでしたか?

石渡 そうですね、当時から三部作というのは考えていましたよ。

鈴木 まだ初代のエンディングから、あまり時間たってませんけどね(笑)。

森 『X』と『XX』の間なんて、半年もたっていないでしょ?

石渡 『GG2』の時代には、5年たってますけどね。—ちなみに画面がハイレゾ(※高解像度)仕様になったのもここからですが、こちらはどのような経緯で?

鈴木 ドリキャストはハイレゾ対応だということで、移植の話が出た段階から企画書に書いていましたね。「将来すべての格ゲーはハイレゾになる!」と。

森 ならなかったけどね(笑)。

石渡 それで実際ハイレゾ画面になって、今でも覚

えているんですけど……。背景を描いていたスタッフが「今日1日かけてこれしか描けなかった」と、背景の上の方の雲1つだけ持ってきたりしたんですね。

**森** そう！背景のことで凄く言いたかったんだけど、「GG」の背景イラストの大きさは、普通の格闘ゲームの16倍あるんですよ。それをこの石渡さんは、ドット（※点描を重ねてグラフィックを書く方法）で描けとか言い出したんですよ！

**石渡** えー？だってポリゴンとかありえないじゃん！

**森** ふっざけんなあー!!あれがどれだけ大変か分かってんのか!（笑）

**石渡** 分かるよ。だって担当が泣いてたもん（笑）。

**森** ドットで全部やると、メインステージの石像1つ描くだけで一週間かかるんですよ!

—それはキツイ（笑）。

**石渡** 当時はツールも十分に揃ってなかったの、上がってきたイラストをドット絵っぽく描き起こして、絵の具のタッチが出ないようにするのが課題だったんですけど……。

**森** 無理でした。しかもゲーム内に入れるには、ドットで頑張った絵を縮小しないとイケないので、画像が劣化してドットの意味がなくなってしまうんですよ。なのに画面を見てこの人（石渡氏のこと）、「ドットが汚い」って怒るんですよ!!（笑）

—鬼のような仕打ちですね（笑）。

**鈴木** 結局は劣化させないと、画面に収まらなかったんですよ。圧縮の形式を変えてだいが綺麗になりましたけど。

**森** 「XX」では容量が増えたので、もっと綺麗になりましたけどね。「X」の時は、ちょっとした殺意が湧きました……。その後6回ほど、真面目に殴ってやろうと思ったことはありましたが（笑）。

**石渡** 初代のころはイラストとイメージがあって、「こういう動きをする」という指定から漠然と作っていく形式でした。それが後半の作品になるに従って、先に動きなどの仕様があって、「こういう動きをするならこういうキャラが欲しい」という意見からキャラクターを描く方法が変わっていききましたね。

**森** 「XX」は良かった……。キャラの仕様や基本を別の人が考えてくれるので、モーションをそこに付けるだけでしたから。

**石渡** いや、それでも楽しなかったでしょ（笑）。

**森** いや、元になるイメージなどがある分、どういものを描けばいいのかが分かりやすかったですから。「X」のときは無かったから（笑）。

**鈴木** 僕の場合、「X」で開発に入った時点で絵が上がってたので、「どう料理しようかな〜」という程度でしたけど（笑）。

**森** ゼロから描き起こすのは、本当に大変ですよ。「ちょっと上の方を攻撃する絵を」とか言われてもね……。

**石渡**（少々厳かに）厳密なものを考える文化が、当時は無かったのです。

**森** 文化と来たか……。 （笑）。

—ほかに、「GGXX」以降で大きく変わった環境などはありますか？

**石渡** 「X」から「XX」では、作業環境は大して変わっ

ていませんね。

**鈴木** 「#RELOAD」の辺りから、いろいろと変わりましたね。

**石渡** ただ、その時期からスタッフが皆「ディアブロ」などの洋ゲーにハマりだして、ゲーム観が変わり始めましたね。僕はそれまで興味がなかったFPS（※ファーストパーソンシューティング）ゲームに目を向けましたし……。

**鈴木** 僕は「RTSが最高だな」と考えていました。このころから「GG2」の構想が芽生えていたのかも知れませんね。

—作品を作る上でのテーマ性にも変化が？

**石渡** スタンスの面では「XX」から、「何を作るべきか?」という点は大きく変わりましたね。

**鈴木** 「X」の大会などを見ていて、僕らも「こういう（職人級の）仕事をしなくちゃいけない」と意識が変わっていききました。

—その後は「ISUKA」などを挟みつつ、「AC」へ移行していくワケですが……。

**石渡** そのころはもう、僕や鈴木は「GG2」にかかりきりで、森に任せていましたね。

**森** 「#RELOAD」のときは、タイトルの横のロゴ作っただけですが（笑）。ロボカイなどは、石渡さんたちが作ってくれていたの。

**鈴木** いやいや、各キャラの追加技とか描いたでしょ。それに「ISUKA」ではA.B.A描いてたし。

**石渡** 「ISUKA」ではいろいろ苦労もあったみたいですけどね……。

**安部** 僕も制作にはかかわって無かったんですが、怒られに行くときだけ同行させられていました（笑）。

**森** 安部君って毎回何らかの貧乏クジ引いている気がする（笑）。あのときは僕も怒られましたね。モードチェンジがあるぶん絵も多くなるんですが、700枚に収めるべきところを1000枚描いてしまったんですよ。

**石渡** ……それ、「プレイブルー」でも同じようなことやってなかった?

**森** やってます（笑）。そういえばA.B.Aは、石渡さんに最初「おっさんにしてくれ」って言ったのに、いざ仕上がったら包帯巻き巻きの女の子になって、「おいっ!？」って感じてた（笑）。

**石渡** 最初は二刀流の男という設定だったんですよ。モードチェンジは武器の切り替えで反映する形で。

**森** でも、その男で提出したら、「もっとキャッチーじゃなきゃダメだ!」と石渡さんにダメ出しされて。普通の女の子ならキャッチーというのわかるけど、目の下クマだし包帯だし……。「ちょっと違うんじゃない?」って（笑）。

**石渡** 月並みがイヤ、というのはいつもあるんですよ。最初モリモリが描いてきたイメージというのが凄くカッコいい男性キャラだったんですが、「カッコいいのは間に合ってる」と。

**森** 当時は「女の子も間に合っていないか?」と思いました（笑）。オッサンがスレイヤーしかなかったの、「オッサンを出そうよ!」と持ちかけたんですけど。

**石渡** 途中からモード切り替えの仕様が具体的にあって、キャラが出来上がっていった記憶があ

りますね。

**森** 最初は普通にモードを切り替えるだけだったのが、いつの間にか病弱なキャラが暴走したりすることになっていて（笑）。

**石渡** 最初は二刀流で、武器を変える設定だったの（笑）。

**森** 大きい斧と、小さい斧を持っている設定だったんですよ。それが1つになって、パラケルスになったんですよ。

—意外な誕生秘話もうかがえたところで、続いて「SLASH」ですが……。

**森** 「ISUKA」の移植作業と並行して、「SLASH」の企画なども上がってきたんですけど……。なぜかロボカイが5体居たりしたんですよ。

—それはある意味、面白そうですが（笑）。

**森** いや、でもほかに新キャラ居ませんでしたから（笑）。それでA.B.Aを足そうという話になって、そこにもう1つサプライズとして、聖騎士団ソルを作ったんですよ。

—大幅な進路変更ですね。

**森** 聖ソルも急な話だったので、会社側にはほぼ無断で作ってしまいましたけどね。「こんなも作ったんだけど、どう?」と、事後承諾に持っていき策略で。会社側は何も言ってこないで、「これはOKってことか!」と突き進んだんです（笑）。まあ、石渡さんには最初大反対されましたけど。

**石渡** パラレルに存在するキャラクターは、極力作りたくなかったんですよ。ただ、格闘ゲームのサブライズ要素としてはアリかなと。

—キャラクターの仕様を考えるのも、急な話となると相当大変だったと思われませんか?

**森** 最初は「使いやすいキャラに」と言われていたんですが、そういうキャラはもう何人も居ますし、何かに特化したキャラにしたかったんです。そこでチップよりもさらに近距離戦に特化したキャラというのはどうか



鈴木 孝司（すずき こうじ）

「X」時代から「GUILTY GEAR」シリーズの各種仕様の開発に携わってきたプログラマー。そのまま「GUILTY GEAR2」のメインプログラマーとなり、3D作品に関するノウハウが乏しい状態から超大作を生み出すという、偉業達成に貢献した人物。

※本書第1章を参照

な、と。時代的にも初代以前のキャラということで、「チャージキャンセルはぜひ入れたい」と、チャージシステムを入れたんです。

—その甲斐あって、かなり個性的な別キャラに仕上がっていますね。

**森** あと、『SLASH』のころには鈴木君にもだいぶ提案されました。ミアのジャンプ大斬りを直せ、とか言われたり(笑)。

**鈴木** ああ、あと闇慈に追加する技とかね(笑)。

**森** ほかにカイが弱体化したり、大会ではチップが優勝したりと、実はゲームバランスが良かったんじゃないかと思っています。

**鈴木** バランスじゃなくて、プレイヤーの頑張りでしょうね。

—ではまた時代を進めて、『AC』のころのお話をうかがいたいのですが。

**森** 『AC』では、僕は本当に初期の立ち上げ時に手伝ったくらいですね。あとは新世代の中心人物になっている、石田というスタッフが陣頭指揮をとっていました。

**石渡** 技の修正とかやっていなかったっけ?

**森** そうですね。僕の方から「エディの技とか描き直したいんだけど」と言ったら、「言ったからには自分でやれ」と、ほかの数名のスタッフと一緒に(笑)。

—フォースブレイクなどの新システムも、新世代の方々が中心になって作られたのでしょうか?

**森** コアな『GG』プレイヤーだった若い人もスタッフとして加わっていたので、その辺はお任せでしたね。僕は進行管理をするくらいでした。キャラは増えていませんが、既にこの時点で基板の容量がギリギリだったので、各絵素材のチェックなどもしましたけどね。

—家庭用の『ACP』ではストーリーモードが充実していますが、こちらに石渡さんはかかわっていたのでしょうか?

**石渡** いえ。僕の中では、「家庭用の方では話は進まない」ということになっているんです。話が進むのは、『GG2』のようにタイトルのナンバリングが変わったときだけだと。

**森** 僕も家庭用では、ストーリーには触っていませんね。進めるのは石渡さんの仕事だと思っていたので。エンディングも、シナリオを匂わせない1枚絵にしたり。—確かに、アーケード版ではストーリー展開が止まっていますね。家庭用のストーリーが、『GG2』につながる部分もあって疑問だったのですが……。

**森** 家庭用では作品として仕上げるために、石田君たちが頑張って、独自の緻密なストーリーモードを作ってくれたんです。

## 新たな挑戦と苦労話

—次に『GG2』に話を移させていただきます。まず一番気になるのは、2Dから3Dへの環境の変化についてなのですが……。

**石渡** まず何が一番苦労したかと言うと、3Dが何もかも初めてで、動画エンジンから何からすべてフルスクラッチで作るんですよ。

—途方も無い作業ですね……。

**石渡** 個人的な見解なんですけど、何も無いところからフルスクラッチで『GG2』を作れたのは、凄いことなんじゃないかなと思います(笑)。

—『GG2』のスタッフは、ほとんどが(外注ではなく)社内の方々だとうかがいましたが……。

**鈴木** 8割くらいは地続きというか、引きずり込んでやってもらった感じですね。

**石渡** 先ほどお話しした通り、『#RELOAD』の辺りからスタッフが洋ゲーをやりはじめたんですが、洋ゲーにはプログラマ的な表現技術で、常に新しいものを求める風潮があるんですよ。それに一番アンテナを張っていたのが鈴木君だったんです。

**鈴木** 知識ですけどね(笑)。

**石渡** 知識を求める姿勢があるか無いかだけでも、絵作りに大きな違いがあると思ったんですよ。その絵作りに関しても最初から海外向けに売ることを考えて迷走していましたが、最終的にはリアルタッチに落ち着いたのでした。

**鈴木** 最初はPS2版として作っていましたよね。

**石渡** 途中まで作って、動いてもいたんですよ。マップもシンプルだけど、兵隊も動いていたし。でも、そこでXbox 360が発売されると聞いて、この企画ならよりマシンパワーが欲しいということで、することになったんです。

—ジャンルが格闘ゲームからRTSに変わった点に関しては、どのような経緯があったのでしょうか?

**石渡** 『#RELOAD』の終わりに、鈴木君が「こういう企画は面白いんじゃないか」と持ちかけてきたのがきっかけですね。『#RELOAD』が終わったころには、格闘ゲームとしては自分たちがやりたいことはやったな、という境地に達していました。

—そこで新しいものを作る候補として、RTSが挙がったんですね。

**石渡** 当時から洋ゲーで多く見られるポリゴンには興味がありましたし、FPSやRTSを遊んだ結果、「格闘ゲームじゃなくても面白い対戦ツールはたくさんあるんだな」という結論に至ったんです。なら今度は、「対戦の新しいスタンダードを自分たちで作ろう」という話になりました。ただ具体的に動き出したのは、鈴木君が弊社の社員になって、企画書を書いてもらってからですね。「オルタナティブ・ハイロード」というキャッチを掲げて、「この作品がほかに影響を与えていくような新しいジャンルを作ろう」と企画が固まり始めたんです。

—対戦という部分には、強いこだわりは変わらずあったのでしょうか?

**石渡** それはもちろん、そうですね。

**鈴木** 「これからの来るべきインターネット時代に相応しい対戦ツールを!」「ネット対戦で外国人と対戦したい!」みたいな話をしていましたね。あとは僕がゲーセンの『GG』では勝てないので、後ろ向きに走っても勝てるようなゲームを作ってやろうという邪念もありました(笑)。

—確かにRTSでは、戦術的撤退も戦略の1つですね(笑)。

**鈴木** 格ゲーではピンチになっても、頑張って耐えるしかないですからね。

**石渡** 僕も最初にRTSをプレイしてみたころは、その撤退するという概念が分からなかったんですね。「何で勝てないんだ!」と思っていたら、それは単に勝てない局面で戦い続けていたからで(笑)。そういうものを駆け引きにできる、アクションを織り交ぜた対戦ツールというのは非常に面白いんじゃないかと思いました。

**鈴木** あと、RTSはほとんどがパソコンのゲームなんですけど、これらは一定期間ごとにバグなどを修正するパッチプログラムが無料配布されるんですよ。この文化がなぜ日本の家庭用ゲームには無いのだろうかと思ひ、ゲームを作る上での目標の1つにしました。

**石渡** ネットの普及で、ゲームに対する情報が増えて「飽き」が早くなっているということもありますからね。

**鈴木** そうしたニーズに対しても、通常のゲームでは数年かけて新作を出さないといけませんでしたからね。数カ月単位で応えられる、こういうシステムは今後不可欠なんじゃないかと思っていますね。

—制作の現場では、苦労なさった点などはありますか?

**石渡** シューダーなどの、せっかく手に入れた新環境を使いこなせなかったのは残念でしたね。あと、模索しながら作っていると、自分たちにも作品の規模が見えていなかったとか(笑)。

—実はとてつもないものを作っていた、と。

**鈴木** もう少しサクッとできるはずだったんですけどね(笑)。

—実質、作業期間が5年になったというお話でしたね。

**鈴木** いや、長かったね。

**石渡** 長過ぎたね。ホントに疲弊したもんね(笑)。—しかし、その甲斐あって非常にスピード感あふれる気持ち良い作品に仕上がっていますね。

**石渡** そう、スピードの部分でもネット環境による遅延を考慮して作る必要があって……。技の発生スピードは最速でも13フレームにしなければならないんですよ。そうしてスローモーションになってしまう中で、どうやってアクションのスピードを出すかが課題になりましたね。

**鈴木** 今もまだ課題のままですけどね(笑)。アクションに「ギルティ」らしさが出ている、という意見もただけで大変うれいんですが、まだまだ改良の余地があるかなと。

—それにしても足かけ5年となると、周囲の変化がかなりあったと思われませんか?

**石渡** 作っている間にどんどん凄いゲームが周りで発売されていく、というのはありましたね(笑)。

**鈴木** 特に3Dでは、Xboxでもいろいろな作品が出ていましたし。

**石渡** でも、作業が後半に入るともうそれどころじゃなくて(笑)。「ゲームが発売できるのか?」と、会議の場で会社首脳陣に聞かれましたから。アーケシステムワークス史上、最も戦々恐々とした会議だったかもしれません……。

—3D作品というのは、アーケさんでも初めてですもんね。

**石渡** さらに作っている僕たち自身も、どんな作品を作っているのかという手ごたえが薄い状態でしたから

ね。例えば必要な機材や時間・人材を上にも説明するのも、非常に難しいんですよ。最も苦労したのが、そこだったかも知れませんが……

——基準が何も無いゆえの苦労、といったところですね。

**鈴木** 本当に何も無かったですからね。イベントシーンで3Dキャラが会話するシーンだけでも、どういう風に作ればいいのか、だれにどういう仕事をさせればいいのか、全く分かりませんでした。

**石渡** どんなツールが必要なのかすら、漠然としか分からなかったですからね。事前に勉強しておくべきだったんだな、と今は思います(笑)。

——想像以上の大変さだったんですね。では続いてストーリー部分に関する苦労をうかがいたいのですが……。

**石渡** オフレコの苦労話は、いろいろありましたよ。一番大きかったのは、マスターアップ3カ月前に、やんごとなき事情でストーリーを変更することになりました……。

**鈴木** ありましたね、本当に大変でした(笑)。

——やはり苦労は絶えなかったと(笑)。ちなみに『GG2』のストーリーは、どのようなテーマ性で描かれているのでしょうか?

**石渡** ストーリーの面では「オーヴァージュア(序曲)」とあるように、これからの世界と展開を見せる位置付けです。本来『GG』はソルという人物を中心に、各テーマを表現していきたいと考えている作品なんですけどね。

——その辺の展開は、既に最初から石渡さんの中では完結まで描かれているわけですね。

**石渡** 長年の間に変わっている部分も多いですけどね。最初の構想では、ラスボスは宇宙人でしたから。——宇宙人!?

**鈴木** 何だそれ(笑)。

**石渡** どこかで発言したと思うんだけど……多分だれかは知っている(笑)それが二転三転して、『GG2』のバックヤードという設定に落ち着いたワケでして。——どのように転じたのが気になるところですが……。

**石渡** それも今はオフレコで。それにしても『GG2』の苦労話を思い出していると、リアルに胃が痛くなってくるんですよ……(笑)。

**鈴木** 東京ゲームショーのときとか、凄かったですよね。前夜にやっと1人用が遊べるようになって、僕らも「へー、こんなゲームなんだ」と見ました(笑)。——発表前日にして、開発者も初体験ですか……。

**石渡** 既に対人戦はできるようにはなっていたんですけどね。でも、本編が出来上がっていないのに、ショー用にステージを作るという話も出まして。「本気か?」と(笑)。

**鈴木** まだラスボスすら着手していないのに、ショー用のステージを2本作りましたね。

## 『GUILTY GEAR』の未来予想図について

——今後についてなのですが、石渡さんの方で『GG』の展開について、構想はおありですか?

**石渡** 構想は既にあります。『GG2』の反省点が明確に存在しますので、「そこを越えればこうなる」というビジョンがあります。僕としてはまず、『GG2』で広がった作品の世界をさらに成長させていきたいというのが第1目標ですね。

——『GG』シリーズには音楽活動やドラマCDなどのマルチメディア展開もありましたが、そうした展開については……?

**石渡** それはもう、お話があればいくらでも! 小説版のチップの話などは、個人的にも好きでしたからね。むしろだれか、話をください(笑)。

——ドラマCDや小説以外にも、やってみたいことはありますか?

**石渡** アニメをやりたいですね。アニメ用に『GG』の物語を書き直すというよりは、この世界観を使って新たな作品として作ればという夢があります。——あと本誌(アルカディア)としては、『ギルティ』のアーケードでの今後も気になるのですが……。

**石渡** 「無いとは言えない」といったところですね。会社の方針としては、財布が豊かなら作品を出したいという方針だと思いますので……。今は『ブレイブルー』へ力を入れているので、まずはそこから応援をいただければ幸いです。

——ゲームのジャンル面では、格闘ゲーム、RTSと来ましたが、ほかに展開してみたいジャンルはありますか?

**石渡** 洋ゲーのノリを考えると、FPSですかね(笑)。

それがどれだけのシェアを占めるかわかりませんが。ただ『GG2』の方がまだ雛形ができた、という段階ですので、このシリーズが後世に残る名作になるように育てることが、今の最大の関心事ですね。

——ファンの期待は高まるばかりのところですので、ぜひ頑張ってくださいと思います! では、最後に締めくくりとして、石渡さんの方から読者の皆さんにメッセージをお願いします。

**石渡** 『GG2』を作り終わってから、僕自身は『GG』シリーズに対して時間が空いている状態ですが、自分の作品を皆さんにここまで遊んでいただけて、そのお陰で新たなスタート地点である『GG2』に立てたということに対して、「本当にありがとうございます」と申し上げたいです。今後とも刺激的な作品を作りたい所存ですので、今後ともよろしくお願いします! あと一言言わせていただけるなら、『GG2』の続編を作らせていただけるようになるなら、だれにも文句を言わせないくらい面白い作品を作るつもりですので、ぜひ応援の方をいただければと思います(笑)。

——こちらこそ、よろしくお願いたします!

**鈴木** (ぼそり) Xbox本体と『GG2』も買ってください(笑)。

**石渡** え!? まとめて、そんなんでいいの!?

——いいと思います(笑)。では、今日は長い時間、まことにありがとうございました。

(2009年1月16日 アークシステムワークス社内・会議室にて)



# GUILTY GEAR

## 音楽談義

開発スタッフの方々に引き続き、  
『GUILTY GEAR』シリーズの  
音楽に携わるお三方に、  
今までの思い出や苦労話を語って頂いた。

# MUSIC PREACHING

——まず皆さんが、『GUILTY GEAR』（以下、『GG』）シリーズのサウンドに関わるようになったきっかけを教えてください。

**石渡** 僕は学生の頃に格闘ゲームを作りたいと思っていたのですが、その頃の（格闘ゲームの）曲は、あまり聞っているように聞こえない、と思っていました。これなら、普段僕が聞いているロックやヘビメタル（※1）の方が合うんじゃないのか、ということで作曲を始めましたね。当時からMIDI（※2）のようなもので曲を作り貯めていたので、それを（鈴木）高雄さんに「これを生バンドでやりたい」とお願いして以来、ずっとです。

**鈴木** 僕のきっかけは以前、自分の会社とアーケードさんが同じビルの同じフロアにあったことですね。石渡さんを「随分絵のうまい子だな」と思っていたら、実はゲームデザイナーで（笑）。音楽が好きということを知っていて「じゃあ一緒に何かできたらいいね」と話していたんです。そしたら彼が「これを具体化したいんですけど、手伝ってもらえませんか」と持ってきたのが、プレイステーション版『GUILTY GEAR』の音楽素材でした。それを「ヘビメタルでいきたい」「ギターは生（※3）でいきたい」と言われて、でも当時は（音楽の）デジタル化は始まったばかりで、まだテープを回す時代だったんです。なので、システムのそう簡単な話ではなかったですね。30曲くらいだったかな？ 河口湖のスタジオに泊まり込みで、全部やりました。それから、アーケードに移植するという話になっ

たんですね。

**石渡** あの時は打ち込み（※4）で作ってましたね。本当は生でいきかけたけど、ハードの事情があって、NAOMI（※5）の内蔵音源を使わなければなりませんでした。

**鈴木** 「ギターをもっと分厚く、音はジャギジャギさせたいんだ」ってことでね。だからギターで4〜5トラック（※6）を使って、高音を足してみたり。

**石渡** 例えば、実際に草野さんに弾いてもらえば、単音リフ（※7）でも「ガガ、ギギ、ガー」みたいな、重い音が出るじゃないですか。だけど当時の打ち込み音源だと「ディディ、ディディ、ディー」みたいな感じになっちゃうんです。だから無理矢理コードにしようって話になって（笑）。コードで単音弾きのリフみたいなことをやりましたね。

**鈴木** 聞こえ方がよければ、出口さえよければ何でもアリっていうね（笑）。ハードとメモリの制約もあったので、省かなければならない部分もありましたね。

**石渡** それをドリームキャスト版へ移植するときに、生バンドにしようということになったんですね。

**鈴木** アレンジはそのままで、ギター全部とベースの一部を生演奏にしたんですね。そこで岩尾さん（ギタリストの岩尾徹氏）にギターを弾いてもらって、そこで石渡ワールドを知るギタリストとの、センセーショナルな出会いがあったわけです。「こんな人間工学的に無理だよ！ 弾けないよ！」と（一同爆笑）。

——一番、岩尾さん泣かせだった曲はどれでしたか？

**石渡** もう万遍なくでしたね（爆笑）。その頃はギターがどんな楽器か、今よりもさらに知らない状態でしたからね。一番高い音域が何かも、スケール（※8）もルート（※9）も知りませんでした。突然Cの音が入り込んできたりしましたね（笑）。

**鈴木** 初代のときは高梨康治さん、その次は盛山浩一さんにアレンジをお願いしました。基本的にはアレンジ者と石渡さんが直接話んですけど、音楽的に手に負えなくなると、僕がお助けマンとして調整に入りました。「ここは無理だと思うけど、石渡君がどうしても再現して欲しい部分なんですよ」って必死にお願いして（笑）。

**石渡** 結構いろいろ教わりましたよ。僕が曲を出すときはMIDIになるんですけど、アレンジ者さんが出すときはコード譜（※10）になるんです。僕は最初、コード譜の読み方すら知らなかったんです（笑）。

**鈴木** 「へー、譜面ってこう読むんだ、便利ですね」ってね（笑）。

**石渡** そこで教わったことを、まんまこの間モリモリ（森利道氏）に教えあげました（笑）。

**鈴木** 『BLAZBLUE』（※11）で教えていたね（笑）。

——ギター自体は以前から弾いていたんですか？

**石渡** 高校時代に友達から安く買って、「バンドやろうぜ」みたいな感じでしたから、せいぜいタブ譜（※12）くらいしか読めませんでした。何となくニュアンス

※1 ヘビメタル：1970年代後半から登場した、ハードロックの延長線上にある音楽ジャンルの一つ。しばしばHR/HMと表記され、両者に境界線を引くことは極めて難しい。ちなみにファンは「ヘビメタ」ではなく、「メタル」と略するのが常。

※2 MIDI：Musical Instrument Digital Interfaceの略。電子楽器の演奏データをデジタル転送するための、世界共通規格。日本のMIDI規格協議会（JMSC）と国際団体MIDI Manufacturers Association（MMA）が制定した。

※3 生：信号化されたデジタルなもの（電子楽器によるサンプリングデータの音源）に対して、実際の楽器を使って演奏したものを表す。ちなみにアンプ機器を使用するエレクト

リックギターに対して、生ギターという場合はアコースティックギターを指すこともある。

※4 打ち込み：ドラムマシンやシーケンサー（デジタル楽器の演奏を記録・再生するマシン）などにさまざまな楽器の演奏データを記録しておき、再生することで演奏を実現する技法。実際に楽器や演奏の技量が無くても、ハードとソフトさえあれば音楽を作れるのがメリット。

※5 NAOMI：セガが開発した、アーケードゲームの基板。ドリームキャストのアーキテクチャ（基本設計概念）を共用することで、高いグラフィック処理能力と低コスト化を同時に実現させた。

※6 トラック：レコーディングには、複数のトラックを使うマルチトラックレコーダーを使うのが常。トラックは記録・再生を個別に実行可能で、楽器のパートごとに録音できるのがこの恩恵による。登場した1960年代は2トラックだったが、デジタル化が進む現在では100を超えるマルチトラックもある。ここで言われている「ギターで4〜5トラック」というのは、単一のパートとしてはかなり多くのトラック数を割っていることになる。

※7 リフ：特定のコード進行や旋律を繰り返すこと。オスティナト。ロックにおいてはギターがリフ部分を担当することが多い。

※8 スケール：広義では音階のこと。ロックなどポピュラー音楽においては、マイナーペンタトニックスケールやメジャーペンタトニックスケール、あるいはブルーススケールなどが一般的。スケールごとにルールに則った特定の音階を用いて、メロディーが構築されている。

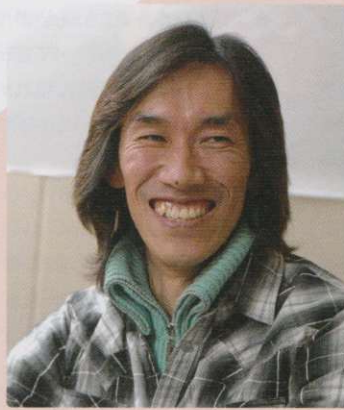
※9 ルート：和音の第一音。根音ともいう。例えばCのコードはド・ミ・ソの音階で構成されるが、この場合の根音はドになる。

※10 コード譜：コードは和音のこと。この場合は、和音で書かれた通常の音楽譜面を表している。



**石渡 太輔**

「GG」シリーズのゼネラルディレクターにして、作曲も手掛ける。鈴木氏とのコラボレーションは、1作目から続いている。



**草野 よしひろ**

作曲・編曲・ギタリストとして、ゲーム音楽、アニメ作品、J-POPなど幅広いジャンルで活躍。「GG」シリーズには「ISUKA」から「2」まで編曲・ギターで参加。石渡・鈴木両氏同様、「BLAZBLUE」にも携わっている。



**鈴木 高雄**

「GG」シリーズのサウンドプロデューサーを1作目から務める。ミュージシャンのセッティングやアレンジにおける助言など、石渡氏の音楽的な構想を実現するのに欠かせない人物。石渡氏と共にWEBラジオにも出演していた。

だけで押し切ろうとして、今に至っています(笑)。音楽的なボキャブラリーが僕に無いものですから、どう伝えていいのかも分からなくて、「もっとジャギジャギになりませんかね」って(笑)。

**鈴木** 付き合いが長くなると、こういう音を出したいんだろうなというのが大体分かるようになってくるんですね。ミュージシャンの方に「ゲイン(※13)をもっと上げてみたら?」とか「スピーカーの裏からも録ってみたら?」といったアドバイスを伝えて、それを石渡君に聞かせて判断してもらい、そんな役ですね。それから「GGXX」で音源を全取っかえしようということになって、全部の楽器を生バンドに変更しました。

**石渡** 最初からそうだったんですね。企画的にも脂が乗っていて、今回はできるだろうと(笑)。1作目でいきなり生ギターを入られたこと自体、驚きでしたからね。当時の格闘ゲームで生ギターを使っているゲームは皆無だったはず。当時のゲーム音楽はテクノ(※14)寄り、オーケストラの音色にもあまりいいものが無かったんですよ。

**鈴木** その後草野君に、「ISUKA」から参加してもらいました。

**石渡** あそこでA.S.H.(※15)じゃなくなったので、音色が一気に変わったんですね。あの時期に「僕が欲しいジャギジャギ感はどこにあるんだろう?」というのが分かったんです。フロントリア(※16)でいうと、「あ、リアだ!」ってのが分かったんですね。草野さんの出す音が好みの音だったので、それ以来ずっと

お願いしています。

**草野** 岩尾さんはテレキャスター(※17)のシングルコイル(※18)、僕は同じリアでもハムバッカー(※18)だから、その違いでしょうね。

**石渡** 僕は当時、エフェクターでジャギジャギした音を作り出すものだと思っていたんですね。だけど草野さんは、特別なことが無い限り、アンプに直差しなんです。「これがアンプの威力か!」と感じて、家ではアンプだけで弾くようになりました(笑)。

**鈴木** 今、アンプは何を使っているんだっけ?

**草野** 最初からVHDのヘッドアンプを使っています。スピーカーは4発入りだったり、2発入りだったり、時と場合によって使い分けていますね。ギターはメインではヘイマー(※20)、バックアップではギブソン(※21)のオービルを使っていますね。

**石渡** サミー・ヘイガー(※21)から買ったギターもあるんですね!

**草野** 変型ギターですね。あとはハーモニーでどうしても通常の24フレット(※23)では足りなくて、悔しいので27フレットあるダブルネック(※24)を使いましたね。

**石渡** (爆笑)。あれは「ISUKA」のときでしたね。

**鈴木** レコーディングでは、草野君はかなりの数のギターを持ち込んでいますね。草野君が最初に持っているイメージがあるので、音色作りをしてまず確認するんです。「このジャギジャギ感、どう?」「いいですね、これでいきましょう!」っていう作業を、セッションの前

に3~40分やっていますね。

**草野** 同じアンプのセッティングでも、ギターによって音色が違うんですよ。その曲に合いそうな好みの音を選んでもらっています。

**石渡** 一度、僕がデスメタルっていうエフェクター(※25)を持っていったんですが、「音にならない」と速攻で却下されました(笑)。

——音色作りで特に苦労した曲はありますか?

**草野** 機材で迷うことはあまり無いんですが、内容が難しい(笑)。アンプの音プラス自分の気合いでいくものなので、そこらへんを毎回注意していますね。

——石渡さんから細かいリクエストはあるのですか?

**草野** 声を大にして言いますが、ものすごくありますね(一同爆笑)。「できねえよ!」っていうのが(笑)。

**鈴木** 同じフレーズを30分ぐらいやっているとときがあるもんねえ。

**草野** ありますね、弾けるまで何度も何度も。「再現しようにも、はっきり音が出ないんですけど!」ってレベルなので、そこをひたすらリピートして録音して、当たりに探してくださいって感じですね。

**鈴木** 草野君にはレコーディングに入る3カ月前ぐらい前に、楽曲のデータを渡してあるんですよ。その段階で「ここが弾けない」という最重要ポイントは、草野君なりにあらかじめ分かっているんですね。それから生でギターを入れたデモテープ(※26)を石渡君

※11 BLAZBLUE: プレイブルー。GGシリーズのアーケシステムワークスが開発した2D対戦格闘ゲーム。2008年11月20日に全国で稼働。BGMの作曲を石渡氏が手掛け、制作は鈴木氏、ギターに草野氏が参加している。

※12 タブ譜: 正確にはタブラチュアという。五線譜に音符ではなく、演奏方法を記した譜面のこと。ギターでは現在でも非常にポピュラーな記譜法で、押さえる指のポジションが記される。同時にミュートやハンマリング、プリングといった演奏法も併記される。

※13 ゲイン: 電気信号的にいえば、電気回路における入力と出力の比のこと。ギターアンプに設けられているつまみ

で、ギターのトーンをコントロールするもの。これを下げる(ゼロに近付ける)とクリーンなトーンに、上げると歪んだ音になる。ハードな音楽では、ゲインを大きく上げて歪ませるのが常道である。

※14 テクノ: 1970年代後半に登場した音楽ジャンルの一つ。シンセサイザーを全面的に用いた電子音楽。後にエレクトロポップ、テクノポップなど、多様なジャンルに細分化されている。

※15 A.S.H.: アッシュ。「GGXX」時のレコーディングセッションのために結成されたバンド。アレンジ兼キーボーディストの盛山浩一、ギタリストの岩尾徹、ベースの松本慎

二、ドラマーに梅澤康博といった評判のメンバーで構成された。2002年1月と2004年1月にワンマンライブを開催している。なお、アルカディア主催の戯劇にオープニングナンバーを提供しているのも彼らである。

※16 フロント/リア: エレクトリックギターの弦の振動を電気信号として検出する装置をピックアップといい、複数箇所、特に2箇所設置されたタイプが多い。どのピックアップで音を拾うかをセレクタースイッチで選択可能で、弦をつなぎ止めるブリッジに近いものをリア、ヘッド側に近いものをフロントと呼ぶ。両方から音を拾うポジションもあり、いずれも音色が大きく異なる。

※17 テレキャスター: アメリカの大手ギターメーカー、フェ

ンダー社製のエレクトリックギター。ボディを一枚板で構成し、内部に空洞のないソリッドボディタイプとして、最初の商業的成功を収めた。シングルコイルならではの硬質でクリーンな高音域を特徴とする。愛用するミュージシャンは、ローリング・ストーンズのキース・リチャーズ、クラッシュ時代のジョー・ストラマーなどが有名。

※18 シングルコイル/ハムバッカー: ピックアップの種別を表す。1本の弦に対して棒状の永久磁石1つが対応するのがシングルコイル。ハムバッキング(通称ハムバッカー)は1本の弦を2つのピックアップで担当し、ハムノイズを低減させている。両者は音色、特に中~高音域に違いが生まれる。

Characteristics

に送ると、「ここはやっぱり弾いてほしい」って、その最重要ポイントを指摘されます（笑）。

**石渡** 僕が音楽的にものを覚えてきて（笑）、シンプルなロックよりちょっと変なものを作っているの、そこでもかなり苦労されているんじゃないでしょうか。本来なら6弦5弦のパワーコード（※27）で済むところを、ちょっとテンション（※28）を入れてみたりとか。

**草野** アコギっぽい音とかね。

**鈴木** 敵も知恵を付けてきているからね（笑）。

**草野** 対応しますよお！（一同爆笑）

**石渡** ユーザーさんからは「新しい境地が開けたね」というご意見も頂きますね。

**鈴木** 「2」もオーケストレーションでない曲は、全部草野君ですね。

**石渡** コンセプトは従来通りですが、結果的にアメリカンなノリ、ロックンロールな曲が少なくなって、ヘビメタル寄りなスピードチューンが多くなっています。これをすごい勢いで乗り越えたところに、「BLAZBLUE」でさらにスピードチューンが発注されて、「俺もブルーだ」みたいな（笑）。

——そんな意味もあったわけですか（笑）。

**鈴木** すごい話がありますよ。ドラムスの黒須さんが一日目のレコーディングで、急に止まったんです。「どうしたんですか？」って聞いたら「バスドラが破けました」って（笑）。普通はバスドラム（※29）の替えなんて持ち歩いていないですから、スタジオにサイズの合うセットがあったので借りました。

**石渡** みんなケータイで撮影してましたね（笑）。一減価償却を「2」で越えてしまったんですね（笑）。

**鈴木** 燃え尽きてしまったんですね（笑）。おとしのクリスマスライブに、もう1人のエンジニアさんと男4人でトラックダウン（※30）していましたね（笑）。何となく思いつきで4人で「1000円以内でクリスマスプレゼントを買ってこよう」ってことになって。あれは一生覚えてるだろうなあ（一同爆笑）。

——皆さんがそれぞれお気に入りのシリーズの楽曲を教えてください。

**草野** すごく印象に残っているのは、レイヴンの「WORTHLESS AS THE ABOVE CLOUDS」ですね。

**石渡** あー（一同納得）。

**草野** 自分は今までヘビメタルまではやったことがありましたが、いわゆるスラッシュメタル（※31）までは入ったことがなかったんです。やるに当たって、

そういう系統の音楽をちょっと借りました。黒須さんに「参考になるものは何？」って言ったら「スレイヤーを聞け！」って言われて（笑）。これが1曲だからよかったんですけど、2〜3曲だったら泡吹いてたかもしれない（爆笑）。

**石渡** スレイヤーの曲を研究していただいて、「意外にフリーダムなんだな」とおっしゃっていただね。

**草野** スケールに合ったきれいなソロを弾かなきゃいけない、というイメージがあったんです。だけどそれを崩して勢いでいいんだ、というのをスレイヤーさんに教わりました（笑）。

**鈴木** 僕のお気に入りはず、A.S.H.のライブが感動的だった記憶が強くあるんですね。そのライブのオープニング曲だった、メイステージの『BLUE WATER BLUE SKY』が印象的で、今聞いてもうるっときますね。

**石渡** 僕は「GGX」にしか入っていない曲なんですけど、ミリアVSザターの「Still in the Dark」が凄く好きですね。ファンの方にもこの曲が好きって方が多いんですよ。今改めてアレンジして聞いてみたいという気がしていますね。（草野さんの方を見て）大丈夫ですよ、シンプルですよ（笑）。

**草野** （「サウンドコンプリートBOX」付録の譜面を探して）譜面無いですか！（一同爆笑）

**石渡** 無いですよ、長いですし（笑）。

——作曲でもそれまでには無い挑戦が増えていますか？

**石渡** そうですね、「2」以降は挑戦が非常に多かったですね。例えばジャズのテイストといっても、それまではソロのときにちょっとジャズっぽくなるという程度だったのが、曲を通してジャズになるというのは「2」以降ですね。挑戦ごとが増えてくると、苦労が倍になってきます（笑）。

**鈴木** 石渡さんは、最近では普通のアレンジャーよりも良い音源を持っていたりするんですよ。10年前から比べたら、格段の差ですよ。楽曲制作がうまくなってきました。

**石渡** ありがとうございます。

**鈴木** あまり図に乗らないようにね（一同爆笑）。

**石渡** 学生のころに「こんな音楽ができればいいな」という目標は、100%ではないですが自分で納得できるものはできたと思うので、今後はもっと広がりを見せられるように発展させていきたいですね。

——なるほど。ちなみにお三方がここ1週間ぐらいで、

最も聞いている音楽は？

**鈴木** 草野君はAKB48じゃないの？（笑）

**草野** アレンジの仕事でね。軽くギターも弾いています（笑）。

**鈴木** 僕は「アイドルマスター」です。これも仕事ですね（笑）。

**石渡** 僕は「BLAZBLUE」ですね。仕事と違うものであれば、ヒブリア（※33）の新譜が出たので聞いていますね。

——「このバンドが「GG」の曲を作ってくれたら最高だな！」なんて夢はありますか？

**石渡** 僕は社交辞令無しに、やっぱり鈴木さんと草野さんに。

**草野** ありがとうございます！（笑）。

**石渡** 誰かにやってもらいたいというよりは、自分たちが作った曲を、ほかの人に評価してもらいたいですね。

——では、この人に評価されたら最高だという人は？

**石渡** ポール・ギルバート（※34）です！（一同納得）。あの人がもし「いいね、グッドだね」って言ってくれたら、涙が出ちゃうかもしれないですね。

**鈴木** 僕は「BURRN!」のような音楽誌から取材を受けたいですね。

**草野** レビューで点数を付けられちゃうんですね。怖いなあ（笑）。僕はステイヴ・ヴァイ（※35）にリードを弾いてほしいですね。「うわ、変態！」って笑いながら、バックギンしてそうです（笑）。

——今後、A.S.H.の時のように、ゲーム以外の音楽的な展開は考えられるのでしょうか？

**鈴木** またライブみたいな展開をしてみたいですね。人間工学的にできるかどうか分かりませんが（笑）。実は一度、2〜3曲をイベントでやろうかって話があった、スケジュール調整までしたことはあります。

**草野** 何か聞かれた気はしますね（笑）。

**鈴木** ワンマンでライブをやるなら1時間半ぐらいだから、12〜3曲はやらないとね。でもやってみたいって気はしますね。

**石渡** 発注して弾いていただくには、短期間で30曲とかやらないといけないんですけど、一度形になって出たものに関してはすごく練習できるので、ユーザーさんがやってくれているのを聞いても「できなくはないのかな」と思いますけどね（笑）。

**鈴木** 前から言っているんですけど、「GG」サウンド

※19 VHD：本来はソリッド・ステート・ロジック社のアンプに搭載されたViable Harmonic Drive回路のこと。VHDを搭載したアンプ全般を指すことが多い。

※20 ヘイマー：Hamer。アメリカのギターメーカーの一つで、後述のギブソン社公認のリペアショップがスタートだった。ロックからHR/HMまで幅広く使われているが、チープ・トリックのリック・ニールセンが使っていたことで有名。

※21 ギブソン：アメリカの伝統あるギターメーカー。創設は1902年にまで遡り、セミアコースティックタイプのESシリーズや、ソリッドタイプのレスポールなど、数多くの大ヒット製品を生み出している。世界中で愛用するミュージシャン

は数知れない。なお、オービルはギブソン公認の日本のブランド。ギブソン社の創始者オービル・H・ギブソンにちなんでいる。

※22 サミー・ヘイガー：アメリカのボーカリスト。1947年、カリフォルニア州モントレー生まれ。1970年代には西海岸を代表するハードロックバンド、モントローズのボーカリストとして活躍。1985年から約10年間はヴァン・ヘイレンのボーカリストとして名を馳せた。ギタリストとしての腕前も一流。

※23 フレット：ギターやベースなど弦楽器のネック部分に設けられた、音程を変えるための仕切り部分のこと。「〇〇フレット」と言った場合、この仕切りの総数を表しており、こ

の数字が多いほど、より多くの音程を出せることになる。

※24 ダブルネック：ネックが2本あるタイプのギター。一方が通常の6弦、他方を12弦とするタイプが一般的。

※25 エフェクター：電気楽器や電子楽器の電気信号に変換された音に、特殊な音響効果を与える装置。手の平サイズのコンパクトなものから、ラック収納型の大きなもの、単一の機能のものやマルチエフェクターと呼ばれる複数のエフェクト機能を持つものなど、さまざまなタイプがある。

※26 デモテープ：ミュージシャンが楽曲の売り込みや、楽曲制作時にはかのメンバー・スタッフに聞かせるために録音

したテープ。マルチトラックで本格的に作り込んだものから、鼻歌程度に吹き込んだようなものまで、内容は多岐に渡る。

※27 パワーコード：和音の一種で、完全五度ないし完全四度の関係にある2音のみを鳴らしたもの。特にロック系のジャンルで、通常のコード弾きだと音や歪みが厚すぎるのを嫌う場合に使われる。

※28 テンション9th、b9thや#9th、11th、13thといった7種の音、あるいはその音を含んだコードを指す。ジャズなどでよく用いられ、独特の緊張感をもたらすことからそう呼ばれる。

の) コピーバンド大会はやってみたいですね。

**石渡** 韓国とアメリカ辺りに、コピーされている方が多いですね。

**鈴木** じゃあワールドツアー行きますか。

**石渡** みんな知らないですから(笑)。

**鈴木** あとはサウンド面で、石渡君がオーケストレーションのエッセンスを取り入れるようになっていて、生でオーケストラを聞かせられたらいいですね。バイオリンは……。

**石渡** 『2』のカイトとエンディングの曲で入りましたね。

**鈴木** フルオーケストラになるのか、カルテットになるのかわかりませんが、そういったエッセンスの生音も入れたいですね。石渡君の好きそうな大合唱団とか、NHKホールのパイプオルガンとかね。

——草野さんから一言も「弾いてみたい」が聞こえないのですが(笑)。

**草野** ちょっと一歩置いて(笑)。

**石渡** でも僕の課題は、やってみたいのとは裏腹に、音をすっきりさせることです(笑)。作り始めちゃうとだんだん変な欲が出て来るんですよ(笑)。

**鈴木** うん。バンドだけでやっていたときは音の隙間

があったけど、オーケストレーションが入ってくると、上から下から横から塊になって音が出て来るんですよ。強弱も無くなってしまう。そこをうまくやってくれたのが草野君であり、エンジニアですね。

——今後、ほかに取り入れてみたことはありますか？

**石渡** 一度初心に戻ってみたいという気持ちがあります。最近知恵の実を食べてやりすぎたというか、無駄に音が分厚くなってきていますから。一度、ギター・ベース・ドラムに立ち戻って、格好良いものを作りたいですね。

**鈴木** 最初はソロにミニムーフ(※36)の音を入れるか入れないかで揉めたなあ。

**石渡** アレンジャーさんが持ってきたミニムーフに、「その音はメタルじゃないっ!」って(一同爆笑)。今の僕でも見えないようなこだわりがあったんでしょうね(笑)。

**鈴木** でもあの頃から「ジャギジャギ」でしたよ。

**石渡** どこまでジャギジャギにこだわるかというのは、少し変わってきました。『2』の時に一番こだわっていて、納得できたんですよ。なので、違うこともやってみたい(笑)。『2』全体でギターの重くて高音も響く音を体感できたので、心置きなく次の一步を踏み

出せますね。

——最後に、『GG』サウンドを楽しんでくれたファンの方にメッセージをお願いします。

**草野** ゲームの曲なので、ゲームに熱中しながら盛り上がってほしいですね。それと、楽器を弾いている方々にコピーしてもらえたら、ギタリスト冥利に尽きますね。

**鈴木** 早いものでもう10年が経ちましたが、感慨深いものがあります。ゲーム音楽という枠に捕らわれずに、「この曲を聴くと、あの時代を思い出すなあ」と、聞く人の思い出の曲になってくれればいいと思います。命ある限り良い音楽を作っていきたいと思いますので、これからもよろしくをお願いします。

**石渡** 全部言われちゃいました(笑)。今まで気に入って聞いてくれた方には「ありがとうございます」とお礼を言いたいですし、これからは今まで聞いてくださった方を裏切らない形で、より進化した曲を作れたらと思いますので、ぜひ応援をよろしくをお願いします(笑)。



※29 バスドラム：ドラムにおいて最も大きく、低い音を出す部分。足でペダルを踏むことで鳴らすのが一般的で、キックとも呼ばれる。HR/HMではバスドラムを2つ使うのも珍しい(通称、ツーバス)。

※30 トラックダウン：マルチトラックレコーダーで記録した音源を、ステレオの2トラック状態にまとめる作業のこと。最終的な音のバランスはここで調整される。ミックスダウンとも呼ばれる。

※31 スラッシュメタル：ヘビーメタルから派生した音楽ジャンルの一つ。ハードコアの要素を取り入れたメタルともいわれる。ギターソロや速弾きをフィーチャーしたヘビーメタルよ

りも、ギターのリフを高速で弾くスタイルが特徴。

※32 ハードコア：パンクロックから派生した音楽ジャンルの一つ。音楽的にはロックロールにルーツを置くのが主流だったオリジナルのパンクより、より過激な主張やハードなサウンドを追及していた。

※33 ヒブリア：Hiblia。ブラジルの五人組ヘビーメタルバンド。

※34 ボール・ギルバート：日本で活動も活発なアメリカ人ギタリスト。1986年に『レーサーX』でデビューすると、超絶技巧で話題となる。1989年にはMR.BIGを結成し、

世界的な成功を収める。1997年のMR.BIG休止後はソロ活動主体に転向。2003年にはMI JAPANの校長に就任している。

※35 スティーヴ・ヴァイ：凄まじいギターテクニックで知られる、アメリカ人ミュージシャン。超個性派カリスマミュージシャン、フランク・ザッパに見込まれ、彼の下でプロとなる。その後も常人では及びもつかない技巧と個性的なフレーズを武器に、アルカトラスや元ヴァン・ヘイレンのデイヴ・リー・ロス、ホワイトスネイクなどHR/HMでも活躍。

※36 ミニムーフ：1970年にロバート・モーグ博士が開発したアナログシンセサイザー。ミニムーフとも呼ばれる。独特な音色に加えて、ピッチベンドやモジュレーションホイールといった機能で個性的な音色を作り出せる。

『GUILTY GEAR』10th

# お祝い メッセージ

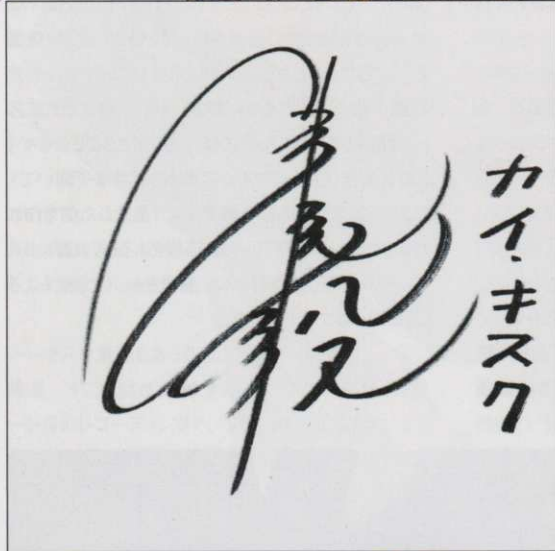
「GG」シリーズ10周年を記念して、関係者様から頂いたお言葉と、声優さんのサインをご紹介します!

アークシステムワークス株式会社代表取締役

## 木戸岡 稔 様 からのお言葉

「GUILTY GEAR」シリーズが10年の節目を迎えられたことは嬉しい限りです。そして、石渡太輔という稀有な才能と、若いスタッフの熱意によって産声をあげた本作を支えて下さった関係各社の皆様、なによりファンの皆様へ、御礼を申し上げます。今から12年前、石渡が社内の片隅で一人で黙々と企画書やキャラクターを描いていた「GUILTY GEAR」がこれほど皆様に支えられ、10周年を迎えるシリーズへと発展するとは、思ってもいなかったことです。多くのファンの皆様、そしてプレイヤーの皆様のご支援があり、今日この日を迎えることができたのだと、感謝しております。これからも皆様と共に、次の10年を目指したいと思っております。どうぞよろしくお願い致します。

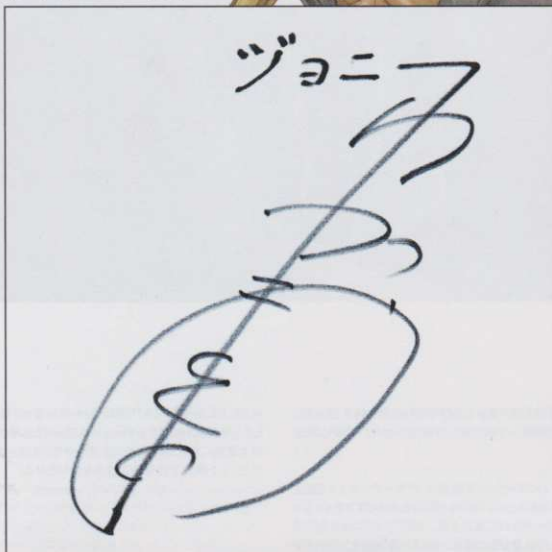
カイ=キスク役



草尾 毅 さん



ジョニー役



若本 規夫 さん

メイ役



こおろぎ さとみ さん



紗夢役



小森 まなみ さん

Chapter 5 Special

アーケシステムワークス株式会社 マーケティンググループ

## 村松 直也 様 からのお言葉

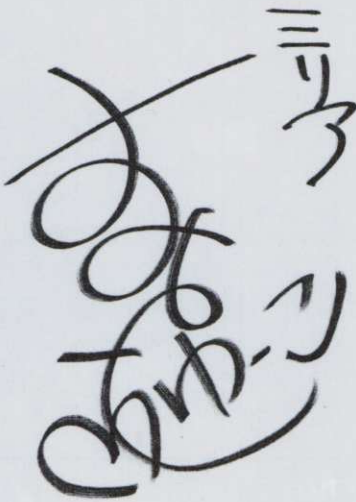
私事ではありますが、業界一年目、前任者もいない中、文字通り手探りで業務を進めた初めての担当作品が『GUILTY GEAR JUDGEMENT』でした。関係各社様の諸先輩方には本作を通して業務をご教授頂いた、思い入れの深いタイトルです。そして、昨日まで「一プレイヤーとして遊んでいた」シリーズタイトルを仕事にすることができた感動は、今でも仕事の原動力になっています。この場をお借り致しまして、(株)セガ 前ご担当者様、各編集部の皆様、そしてシリーズファンの皆様へ御礼申し上げます。これからも広報業務はもちろん、グッズの企画・発売など、微力ながらも『GUILTY GEAR』シリーズの発展に努めさせていただきます。

月刊「アルカディア」・『GUILTY GEAR』シリーズ前担当

## 河野 淳一 からのメッセージ

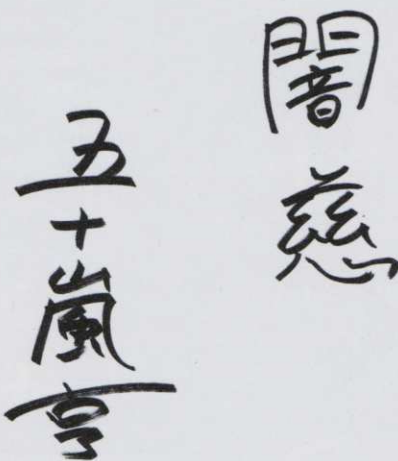
『GUILTY GEAR』10周年おめでとうございます！このような場にコメントを出すのはおこがましいとは思いますが……。アーケードでの1作目『X』は、自分が初めて一人で担当した思い出深い作品。当時は2D格ゲーといえばカプコンかSNKで、『X』はあまり注目されておらず、下っ端の自分に回ってきたのは幸運でした。そして、初回取材時にあの超絶グラフィックを見せつけられ……あわてて上司に「ギルティヤバいっすよ!」と報告したのを覚えています(笑)。その後、担当から外れることはあったものの、自分の編集者人生には常に『X』がありました。現在はシリーズがアーケードから離れ疎遠になっていますが、感謝の気持ちは変わりません。さらなる躍進を期待しております！

### ミリア=レイジ役



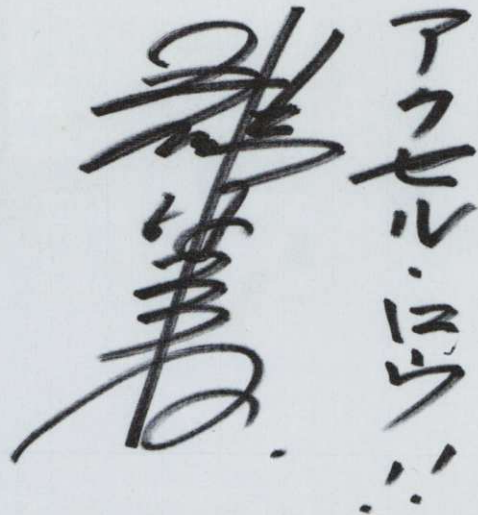
住友 優子さん

### 闇慈役

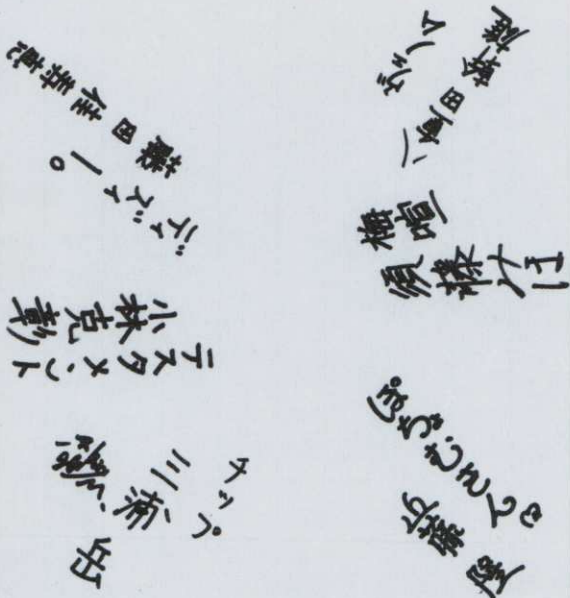


五十嵐 亨さん

### アクセル=ロウ役



難波 圭一さん



|                    |                    |                    |
|--------------------|--------------------|--------------------|
| テストメント役<br>小林 克彰さん | 梅喧役<br>須藤 みほさん     | チップ=ザナフ役<br>三浦 出さん |
| ポチヨムキン役<br>近藤 隆さん  | ディズイー役<br>藤田 佳寿子さん | ヴェノム役<br>八重田 幹雄さん  |

# 『GUILTY GEAR』用語辞典

本書別項で解説しきれなかった本シリーズの用語を、一挙解説。これであなたも『GG』通!

## 暗器

他人からは持っていることが分からないように、衣服の中や身体に装着して隠し持った武器のこと。梅喧は鉄扇、釣針、複数の刃の付いた刃物など、多数の暗器を持っていることで知られる。元来は中国で使われていた呼称である。広義では、忍者の手裏剣も暗器といえる。



◀梅喧が使う義手もまた、彼女が持つ暗器の一つに数えられる。

## 一意専心 (いちいせんしん)

A.B.Aの勝利セリフ、「～の乙女は花嵐」より。ほかのことについて一切考えず、対象のことにのみ心を集中することを示す、「管子」からの引用。A.B.Aはたしかに旅をしている現在、パラケルスに体を与えることを第一に考えているため、本質的にはこの言葉が当てはまっている。

## 一罰百戒 (いちばつひゃっかい)

A.B.Aの勝利セリフ、「～が信条なの……」より。罪を犯した者を厳しく罰することで、それを見ているほかの多くの人に対しての戒めとする、という意味の四字熟語。つまりこのセリフには「お前を見せしめにした」という意味があり、A.B.Aのやや恐ろしい一面を表している。



◀ユニークなキャラクターに見えるが、セリフはかなり物騒だ。

## イルカさん

メイが「イルカさん・横」「イルカさん・縦」「拍手で迎えてください」などで召喚する、海のお友達の1体。ほかのお友達がくり出す攻撃と比べるとその攻撃力はやや控えめ。その控えめさが反映されているのか、このイルカさんには固有の名前が存在していない。



◀「イルカさん・縦(横)」はフォースロマキャンも可能な技。

## ヴェノムロケット13号

かつてのヴェノムの技の没案。後に『GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION』で覚醒必殺技として、4基のヴェノム型ロケットが水平発射されると非常にシュールな技となって世に出た。

## オイッス!

ファウストが必殺技「オイッス!」「もう一丁オイッス!」の際に叫ぶ言葉。元ネタは往年の人気番組「ド○フ大爆笑」で、故・い○りや長介氏が多用した掛け声。その際の手をかざす仕草が、チョップの動きにも引用されている。



◀このチョップの動きに、懐かしさを覚える中高年は多いはず。

## お前はもう…死んでいるアル

紗夢が「X」で挑発の際に発していた、セリフパターンの一つ。元ネタは格闘バトルマンガの金字塔的作品「○斗の拳」の、主人公の決め台詞「お前はもう……死んでいる」から。

## 借老同穴 (かいろうどうけつ)

A.B.Aが「AC」以降で使用する勝利セリフ、「～を邪魔するからよ」より。生きている間は一緒に老いていき、死んでからは同じ墓に入るという意味の、「読経」から引用した故事成語。

## 鍵

キューブへ侵入するために必要なもの。ヴァレンティンはその鍵がギア細胞にあり、ジャスティスに近いほど良いとしている。木陰の君とシンが、その鍵となる存在として標的にされた。



◀鍵としての悲運など感じさせない、単純な性格のシン。

## 影

通常の意味では、物体が光の進行を遮ることで生まれる暗い領域のことを指すが、『GG』シリーズ内では、ザトー = ONE が卑・泥獄墜法第5法「蝕精影陣」でエディを宿した自身の影のことを指すこ

とが多い。ザトー (エディ) はこの影を自在に操り、人外の技を繰り出す。



◀影を形にする技の数々は、初見の人にはまず予測不可能だ。

## 眼帯

『GG2』に登場するカイの息子・シンの右目を覆っているアイテム。この眼帯の内側には、シン自身と家族の深刻な秘密と過去が隠されているらしく、シンはこの眼帯に触られると激昂し、幼いころはそれだけで力を暴走させた。



◀いつもは陽気なシンだが、この眼帯や家族の件では陰を見せる。

## カンチョウ

ファウストの覚醒必殺技「刺激的絶命拳」で、相手が死神を引き当てた場合に炸裂する大技。決まった際にはやられた側のキャラクターが、あまりの事態に混乱してか、普段とは異なる奇妙奇天烈なセリフを口走ることで有名。



◀つまりは肛門目がけて攻撃するアレ。威力は3段階ある。

## ギア細胞抑制装置

ソルが開発し、頭部に装着したヘッドギア型の装置。ギアとなっても人間の姿を保つために作り出したもので、聖戦時にソルがジャスティスの支配を免れたのはこの装置の恩恵によるもの。

## キューブ

「あの男」がバックヤードの深部に作り出した隔離空間。ここでは現世を思いのままに操れるとされ、ヴァレンティンが侵入を試みた。ソルはこの封印を解くディズベルを得たが、面倒くさくなって門を破壊したため、出入り不能になった。

## ギルティ医

ファウストが登場時デモで手に持っている、医療器具が入っている(と思われる)カバンの横に書かれた言葉。単なる彼流のジョークなのか、彼自身がこう名乗っているのか、詳細は不明。

## クーデター

軍部や政治家など、権力者による非合法的な政権の移動のこと。“国家への一撃”という意味のフランス語。ツェップで起こった政変は、軍事教官ガブリエルによるクーデターである。

## 結界牢

初代『GUILTY GEAR』のストーリー内で、サト=ONEが投獄時に封印されていた牢屋の名称。ジャスティスが封印されていた「次元牢」とは別物の、法力を用いた牢獄と推測できる。

## 乾坤一擲 (けんこんいってき)

A.B.A.が黄色サイクバーストの際に発するセリフ。元はサイコロを振り、天と地のいずれが出るかを賭けるという意味だが、後に大きな勝負に出るという意味で使われるようになった言葉。



←対戦中の黄色サイクは、まさに読み合いの大勝負。乾坤一擲という言葉が実に似合う状況だ。

## 行尸走肉 (こうしそうにく)

A.B.A.が「AC」で使用する挑発セリフ、「まさに〜」より。歩く屍と走る肉という意味で、ただ生きて動いているのみで何も学ぼうとはしない者をあざける、「三計塾の記」内の言葉。

## コード4595605381

『ギルティギア』のポチョムキンの設定にある、奴隷戦士時代の彼のコードナンバー。当時はこの名とともに、爆殺首輪を付けられていた。

## 国連元老院

『GG2』の設定資料集に登場した、謎に包まれた国連の上部組織。この組織がカイをイリュリア国王に立候補させ、傀儡として操ろうとした。

## ゴルフボール

ザッパの必殺技「そのまま帰ってこないで下さい」で出現する、不幸モードのアイテムの一つ。「ファー」の声とともに急に飛んでくる。

## コロニー

聖戦で荒れ果てた世界で、人々が寄り添い暮らす集落の呼称。世界各地に点々と存在するようだが、ゲーム内では背景に登場する、ジャパニーズが寄り添い暮らすコロニーが一番有名。

## 齋藤流古武術

テストメントのプロフィール内に、「嫌いなもの」として存在する流派。名前からすると武術なのは間違いないが、ゲーム内にこの流派の使い手は存在しない。テストメントがなぜこの流派を嫌っているのかは、今なお謎のままである。

## J

ジョニーの通り名。覚醒必殺技「それが俺の名だ」で炎とともに相手へと刻む名前であるほか、小説版では国際警察機構関係者と秘密裏の通信で契約を交わす最中、本名ではなくこの通り名の方で呼ばれているシーンがある。

## ジェリーフィッシュ快賊団

抜刀術の達人ジョニーを頭目とし、飛空艇メシッブで世界を股にかけて活動する空賊。義賊を自称しており、実際に民衆からも慕われている存在。公にはお尋ね者だが、国際警察機構も彼らの存在を黙

## 殺界

初代『ギルティギア』では一定の行動に成功すると発生し、コマンド入力に相手側のみが失敗した場合、問答無用でKOするという一撃必殺技。小説版では範囲内の法則を書き換え、生物の生存を一切不可能とする最終兵器として登場。



←少しでも間違えれば即死という、上級者でも必ず緊張する瞬間だ。

認しているようだ。ジョニーが自分と同じ境遇の戦災孤児に愛情を与えるべく、メンバーとしてスカウトしている模様。構成員はジョニーを除いて、全員が女性である。



メイ



ディズニー



ジョニー

## フェーヴィー

名前の由来はFebruary (2月)。金髪の娘さん。



## マーチ

名前の由来はMarch (3月)。泣き虫の赤ん坊。

## エイプリル

由来はApril (4月)。メイと仲良しで、彼女の勝利ポーズにも登場。



## オクティ

名前の由来はOctober (10月)。よく見ると前髪で目のところが隠れている。



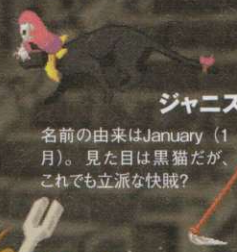
## オーガス

名前の由来はAugust (8月)。褐色の肌で活発な性格に見えるが、非常に物静か。



## ジュライ

名前の由来はJuly (7月)。隻眼の女の子で、ほかのメンバーと比べてやや武闘派。



## ジャニス

名前の由来はJanuary (1月)。見た目は黒猫だが、これも立派な快賊?



## セフィ

名前の由来はSeptember (9月)。モップがけをする掃除担当の女の子。

## ノーベル

名前の由来はNovember (11月)。スパナやメカを見るに、機関士が何か?



## リープ

名前の由来はleap year (閏年)。料理長であり、メイの一撃必殺技の要。



## 次元牢

聖戦時、ソルとの遭遇戦の最中に油断したジャスティスを、聖騎士団が総力をもって封印した後、幽閉していた空間の呼称。膨大な法力によって構成されていたようだが、ジャスティス自身の力と、テストメントの企みによって破られてしまった。



## 慈悲なき啓示

生物の進化などといった、「神」が生み出した世界のすべての法則に対して介入する第三者的意識。進化の過程に数多く存在する偶然や、突然の種の絶滅などは、この「慈悲なき啓示」の介入によるものと「あの男」は仮説を立てていた。『GG2』ではこの存在によりヴァレンタインが生み出されたが、その目的は未だ不明。

## 賞金稼ぎ

懸賞金を懸けられた存在を捕らえる、あるいは殺害することで賞金を獲得し、それで生計を立てる者。『GG』シリーズではソルや彼と行動を共にするシンが賞金稼ぎである。『X』ではディズニーに莫大な賞金が懸けられ、紗夢やブリジットはその賞金を目当てに行動していたが、賞金稼ぎを生業としているわけではない。



## 大統領

政府の長となる者。英語presidentの語源は、ラテン語の「支配する・統括する」という意味の動詞。クーデターにより、ツェップの政権を奪取したガブリエルが初代大統領に就任した。共和制を敷く国家に置かれるケースが多いが、ツェップ科学王国では国王が存在している。



◀『GG』世界では、ガブリエルとA国の大統領が登場済み。

## ちまき

月刊アルカディアに掲載されていた『GG』の読者コーナー「GGXXアソシエーションXX」で登場した、ユニークで愛らしいマスコットキャラ。石渡氏が描き下ろし、読者投票で名前が決まった。

## 電力ゲージ

ロボカイにのみ存在する特殊なゲージで、ほかのキャラクターのテンションゲージにあたる。増えると対応必殺技がレベルアップする。



◀ちなみに円形の方は温度ゲージ。100°Cを超えるとロボカイが爆発。

## 何が出るかな？

ファウストのランダムで何かを投げる必殺技。元ネタはお昼の番組「ごきげんよう」内で、小堺一機氏がサイコロを振る時に歌う歌詞から。



◀チョコから隕石まで、本当に何が出るのか分からない必殺技だ。

## 人三化七（にんさんばけしち）

A.B.A.の挑発セリフ、「～のクセに……」より。落語や講談の用語で、人間3割、化け物7割と、相手の容姿を激しくけなす際に使われる。

## ハイブリッド方言

イズナが使う、さまざまな方言が入り交じった言葉。膨大な情報が行き交うバックヤードの住人ならではの言語、ということのようだ。

## 華堅

「ギルティ」中華料理界の、二分される勢力のうち片方の筆頭大飯店。材料の値段に糸目を付けず、美味な料理を作ることを信条としている。



◀二分された中華料理界を否定すべく、紗夢は出店を目指している。

## 鉢植え

ザッパの必殺技「そのまま帰ってこないで下さい」で出現するアイテムの一つ。まったく何の脈絡もなく、相手の頭上から落ちてくる。

## バナナ

ザッパの「そのまま帰ってこないで下さい」で出現するアイテムの一つ。また『GG2』でも設置アイテムとしてバナナが登場し、これに引っかけると各キャラ特有の面白いセリフが聞ける。

## BABYLON

イノステージの名前。実在のバビロンは古代都市であるため、このステージが同名の別の場所か、時をさかのぼった本当のバビロンなのかは不明。



◀イノは時を巻き戻す能力を持つ。ひょっとしたら、この場所は……？

## 反ギア運動

民衆の間に広がった、聖戦の悲劇を繰り返さないためにギアを撲滅すべしとする運動の総称。第二次聖騎士団選抜試験でのジャスティス出現、その後A国で活動するギアの噂などから不安に駆られた民衆の間で、一気に増大した。その後、この運動が沈静化したという描写は特にない。

## 妃悠磨

「華堅」と中華料理界を二分する大飯店。こちらは愛情をもって料理を作ることが、食べる人にかに幸せを与えられるのかを重視する。紗夢にとって両者の方針は、足かせでしかない。

## フェアツヴァイフェルト

『GG2』の追加キャラクター、レイヴンの覚醒必殺技。技のフィニッシュポーズが19種類も存在し、中にはレイヴンらしからぬ愉快なポーズもあることで有名。全種類を見るのは至難の業。

## FREE

ソルが常に身に付けている服の中で、ベルトのバックルに刻まれていた座右の銘。意味はそのまま「自由」と、いかにもソルらしい言葉。『GG2』ではこのバックルの有無が確認できない。

## フレデリック

ソル=バッドガイが人間だったころの名前。謎に包まれた存在だが、「あの男」の同僚に当たる研究者だったようだ。ギア計画に参画し、ギア人体実験の第1号被験者となった。彼の真意や狙いは不明だが、それこそ『ギルティ』シリーズの壮大なストーリーの根幹になるものだろう。



## ボーイ

紗夢が店を盛り立てるために探す、従業員のポスト。つまりウェイターなどのホールスタッフだが、彼女としては美男子を店の看板とする意味も兼ねて、この名前にこだわっているようだ。



←カイは常に紗夢が狙うボーイ候補。連王になった今はいかに？

## ボーイズラブ

「AC」以降のザッパのカンチョウやられ時のセリフの一つ、「俺も〜路線か」より。言葉自体の意味は、男性同士の同性愛を耽美に描くコミックなどのメディア作品の総称のこと。なぜカンチョウをくらってこの言葉が出てくるのかについては、このような場でもとも言えない。



↑衝撃的なカンチョウやられの中でも、このセリフは格別。

## HOPE

カイが常に身に付けていた聖騎士団制服の、ベルトのバックルに刻まれている言葉。意味は「希望」。聖騎士団内では特に好んで使われた言葉で、カイは連王になった後も服に刺繍している。



←連王になった後もこの言葉を服に刻むのは、何かの決意の証？

## 巫女

コロニーステージの背景で確認できる、ジャパニーズ古来からの女性聖職者。神仏に先んじて法力が存在するこの世界で、彼女たちがどのような役割や職務を持っているのかは不明だ。



←神社らしき建物の側に、昔ながらの伝統衣装姿で立っている。

## メガデス級

小説版に登場したギアの階級定義の一つであり、ほかの階級についての言及は登場していない。大雑把には、人工が100万以上の大都市を1時間で壊滅するギアがこの階級に分類される。この定義は聖戦開始時のもので、聖戦後は世界に100万都市などは一つも存在しなくなったため、この定義も滅多に使われるものではない。

## めぐみ

20世紀のロンドンにいる、アクセルの恋人。アクセルにとっては元の時代に戻るというより、彼女の元に戻るという方が正確な行動原理。名前から日本人と分かるが、ほかの詳細は不明。



←お調子者だが、アクセルの内心中には常に彼女のこと一杯(多分)。

## 山田さん

メイが覚醒必殺技「グレート山田アタック」で召喚する、画面をほぼ埋めつくす巨大な鯨。イルカさんと同じく海のお友達であり、同じような仲間巨大シャチの五所川原さんがいる。



←メイとはおそろく意思も疎通できる山田さん。頼れる存在だ。

## 48の必殺技

ポチョムキンが「ポチョムキンバスター」の際に叫ぶセリフ。元ネタは超人プロレスマンガ「キン○マン」に登場する「48の殺人技」。ポチョムキンが実際に48の技を持つのかは不明。



←「バスター」という技名も、同じ「キン○マン」からの引用。

## 黄泉平坂

古来からイズナやその妖怪仲間などの人外の存在が住まう、現世やバックヤードから隔離された異次元。ごく稀にバックヤードを介した「ゲート」が開いて現世の人間との接触を持つこともあったため、この世界に関係する記述や産物も存在する。「GG2」の時代にバックヤードの存在が定義され、その存在が確かめられた。



↑イズナは平安時代から黄泉平坂に存在し、ゆるりと生きてきた。

## ローマ会戦

聖戦末期の2173年に起こった、ギアと人類の大規模戦闘の一つ。ドラマCDではこの戦いでカイは戦死し、その後聖騎士団が統率を失うことで人類は破滅へと向かう。イノの気まぐれによりこの歴史は巻き戻され、カイの戦死は回避された。



←ドラマCDを正史とすれば、カイは本来生存していないことに。

## ローン

「GGX」の時代、紗夢が自分の店を建てるために、何も考えずに積み立てた結構な金額の借金のこと。その手っ取り早い返済のために紗夢はA国のギアにかけられた莫大な賞金に目を付け、結果漁夫の利を得て、見事にローンを全額返済した。



## ワールド\$

A国が活動中ギアにかけた賞金の額面に書かれている、この世界の共通通貨と思われる単位。ちなみにこの時、ディズニーにかけられた賞金は5,000,000ワールド\$。各キャラクターの動向から、これは相当な金額であったと思われる。



↑この賞金額のワールド\$は、かなり大規模らしいブリジットの村でも巨万の富となるレベル。数億円単位か？

# COMMAND LIST

本書を読んで、「GG」シリーズを改めてプレイしたくなることもあるだろう。そこで復習に役立つのが、このコマンドリスト。来たる闘いに向け、熟読しておこう。

## 『GUILTY GEAR』

| ソル            |              |     |
|---------------|--------------|-----|
| ガンフレム         | ※※※+P        |     |
| ヴォルカニックヴァイパー  | ※※※+S        | 空中可 |
| チャージアタック      | ※※※+R1       |     |
| ライオットスタンプ     | ※※※+K        |     |
| パンディットリヴォルヴァー | ※※※+K        | 空中可 |
| ドラゴンインストール    | ※※※※※+S      |     |
| タイラントレイヴ      | ※※※※※+H      |     |
| オールガンズブレイジング  | (殺界中) ※※※+攻撃 |     |

| カイ         |              |     |
|------------|--------------|-----|
| スタンエッジ     | ※※※+SorH     | 空中可 |
| チャージアタック   | ※※※+R1       |     |
| ヴェイバーズラスト  | ※※※+SorH     | 空中可 |
| スタンディッパー   | ※※※+K        |     |
| ニードルスバイク   | ※※※※+K       |     |
| ライトサライティング | ※※※※※+H      |     |
| ツヴァイボルトエッジ | (殺界中) ※※※+攻撃 |     |

| メイ            |              |      |
|---------------|--------------|------|
| アクアローリング      | ※※※+S        | 空中可  |
| 山なりアクアローリング   | ※※※※+S       | 空中可  |
| チャージアタック      | ※※※+R1       |      |
| レスティヴローリング(1) | ※※※+S        | 空中可  |
| 方向転換          | (1)中 方向キ→S   | 3回まで |
| ミストファイナー(2)   | ※※※+S        |      |
| そよそよミストファイナー  | (2)中 S連打     |      |
| オーバーヘッドキック    | (近接) ※※※※※+K |      |
| イルカさん!        | ※※※※+H       |      |
| メイドナミック       | ※※※※※+H      |      |
| 飛んでっちゃん!      | (殺界中) ※※※+攻撃 |      |

| チップ      |              |     |
|----------|--------------|-----|
| 削岩脚      | (空中) ※+K     |     |
| αブレード    | ※※※+P        | 空中可 |
| βブレード    | ※※※+S        | 空中可 |
| チャージアタック | ※※※+R1       |     |
| γブレード    | ※※※※+H       |     |
| 縦式転移     | ※※※+S        |     |
| 縦式迷彩     | ※※※+K        |     |
| 背骨折り     | (近接) ※※※※※+K |     |
| 万鬼滅切     | ※※※※※+K      |     |
| 全天全地無双鬼刃 | (殺界中) ※※※+攻撃 |     |

| ボルトヘッド     |              |     |
|------------|--------------|-----|
| メッタ斬り      | ※※※+S        |     |
| チャージアタック   | ※※※+R1       |     |
| 植点遠心乱舞(1)  | ※※※+P        |     |
| 移動攻撃       | (1)中 ※※      |     |
| 後方移動       | (1)中 ※※      |     |
| くびきょん      | (1)中 PorK    |     |
| 動作終了       | (1)中 ※       |     |
| ごーいんぐまいうい  | ※※※+S        | 空中可 |
| レレレの突き(2)  | ※※※※+H       |     |
| 呼び戻し       | (2)中 ※       |     |
| マッドオペレーション | (近接) ※※※※※+H |     |
| 異天落獄       | (殺界中) ※※※+攻撃 |     |

| ボトムキン      |              |  |
|------------|--------------|--|
| 叩きつけ       | (近接) ※+K     |  |
| ボトムキンバスター  | (近接) ※※※※※+P |  |
| ニトロフック     | ※※※※+P       |  |
| メガフィスト(前方) | ※※※+P        |  |
| メガフィスト(後方) | ※※※+P        |  |
| グラヴィティスタンプ | ※※※+P        |  |
| チャージアタック   | ※※※+R1       |  |
| キガニックピストン  | ※※※※※+H      |  |
| ニュークリアハンマー | (殺界中) ※※※+攻撃 |  |

### コマンドリストの見方

本ページは、必殺技の属性によって以下のように色分けをしています。また初出時期や技の性能をはっきりさせるため、備考欄を設けています。

■ フォースブレイク ■ 覚醒必殺技 ■ 一撃必殺技

| ザトー          |              |     |
|--------------|--------------|-----|
| 闇カカト         | ※+K          |     |
| クライムダークネス(1) | ※※※※※+H      |     |
| 影攻撃          | (1)中 H>S>P   |     |
| ドラムカーシェイド    | ※※※+PorK     |     |
| ライズアンドフォール   | ※※※+P        |     |
| ブレイクザロウ      | ※※※※※+S      |     |
| インヴァイタル      | ※※※+SorH     | 空中可 |
| チャージアタック     | ※※※+R1       |     |
| ダークセンチネル     | ※※※※※※※+H    |     |
| フィアオブザダーク    | (殺界中) ※※※+攻撃 |     |

| クリフ        |              |  |
|------------|--------------|--|
| バカモン!      | L1           |  |
| 空中ダストアタック  | (空中) S+H     |  |
| 咆哮返し       | ※※※+P        |  |
| チャージアタック   | ※※※+R1       |  |
| 頭蓋砕        | ※※※+S        |  |
| 首踏ぎ        | ※※※+K        |  |
| 無刺し        | S連打          |  |
| 先の先        | ※※           |  |
| ソウルサヴァイヴァー | ※※※※※※+H     |  |
| 破電爆砕       | (殺界中) ※※※+攻撃 |  |

| アクセル   |               |  |
|--------|---------------|--|
| 陽炎     | ※+H           |  |
| 鐘閃撃(1) | ※※※+S         |  |
| 鐘閃曲鎖撃  | (1)中 ※+H ホールド |  |
| 弁天刈り   | ※※※+S         |  |
| 天放石    | ※※※+P         |  |
| 雷影鎖撃   | ※※※※+K        |  |
| 怒突     | ※※※+K         |  |
| 鷹爪連塵   | ※※※※+K        |  |
| 百重錬焼   | ※※※※+H        |  |
| 煉獄連斬   | (殺界中) ※※※+攻撃  |  |

| ミリア           |              |  |
|---------------|--------------|--|
| リビングランサー(1)   | ※※※+S        |  |
| リビングランサー上方(1) | ※※※+S        |  |
| ハングリービー       | (1)中 方向キ→S   |  |
| チャージアタック      | ※※※+R1       |  |
| タンデムトップ       | ※※※+S        |  |
| ラストシェイカー      | S連打          |  |
| 前転            | ※※※+K        |  |
| アイアンメイデン      | ※※※※※+H      |  |
| バガバイト         | (殺界中) ※※※+攻撃 |  |

| テストメント      |              |  |
|-------------|--------------|--|
| ファントムソウル    | ※※※+P        |  |
| エグゼビースト     | ※※※※※+H      |  |
| グレイヴディガー    | ※※※+S        |  |
| パンツァーセンチビード | ※※※+S        |  |
| デモンションサイズ   | ※※※+K        |  |
| ナイトメアサーキュラー | ※※※※※+H      |  |
| ソウルヴァイス     | (殺界中) ※※※+攻撃 |  |

| ジャスティス      |              |  |
|-------------|--------------|--|
| ストライクバックテイル | ※※※+K        |  |
| ミカエルソード     | ※※※※+S       |  |
| ヴァルキリーアーク   | ※※※+P        |  |
| インベリアルレイ    | ※※※※※+S      |  |
| ガンマレイ       | ※※※※※※+H     |  |
| イグゼレイザー     | (殺界中) ※※※+攻撃 |  |

| 梅魂       |              |     |
|----------|--------------|-----|
| 霊替えし     | ※※※+K        | 空中可 |
| チャージアタック | ※※※+R1       |     |
| 妖斬閃      | ※※※+S        | 空中可 |
| 鐘踏       | ※※※※+H       |     |
| 連ね三途渡り   | ※※※※※+H      |     |
| 鐘陣説話     | (殺界中) ※※※+攻撃 |     |

## 『GUILTY GEAR X』～『GUILTY GEAR XX CORE』まで

| ソル              |                  |     |
|-----------------|------------------|-----|
| ガンフレム           | xcd+P            |     |
| ガンフレム(フェイント)    | xza+P            |     |
| ライオットスタンプ       | xza+K            |     |
| パンディットリヴォルヴァー   | xcd+K            | 空中可 |
| パンディットプリンガー     | xcd+Kホールド        |     |
| ぶっさらぼうに投げる      | (近接) dxc+K       |     |
| グランドヴァイパー       | xza+S            |     |
| ヴォルカニックヴァイパー(1) | dxc+SorH         | 空中可 |
| 叩き落とし           | (1)中 xza+K       |     |
| サイドワインダー        | (空中) xcd+H       |     |
| ファブニール(2)       | azxcd+D          |     |
| タイラントレイヴ        | (2)中 ad+D        |     |
| ドラゴンインストール      | xzaxza+S         |     |
| タイラントレイヴver.β   | dcxza+H          |     |
| ドラゴンインストールセカンド  | xzaxzaxzaxza+P+H |     |
| ナバームデス          | xcdxcd+H         |     |

| EXTRAソル         |            |     |
|-----------------|------------|-----|
| ガンフレム           | xcd+SorH   | 空中可 |
| パンディットリヴォルヴァー   | xza+K      |     |
| ぶっさらぼうに投げる      | (近接) dxc+K |     |
| ファブニール          | dcxza+P    | 空中可 |
| グランドヴァイパー       | xza+S      |     |
| ヴォルカニックヴァイパー(2) | dxc+SorH   | 空中可 |
| 追加サイドワインダー      | (2)中 xza+H |     |
| フレムディッパー        | xcd+K      |     |
| ガンフレムチャージアタック   | xcd+D      |     |
| グランドヴァイパー       | xza+D      |     |
| ファブニール(3)       | dcxza+D    |     |
| タイラントレイヴ        | (3)中 ad+D  |     |
| ぶっさらぼうに投げる      | xzaxza+S   |     |
| タイラントレイヴver.a   | dcxza+H    | 空中可 |
| サーベジアンフング       | xcdxcd+P   |     |
| ナバームデス          | xcdxcd+H   |     |

| カイ                |                |     |
|-------------------|----------------|-----|
| スタンエッジ            | xcd+SorH       | 空中可 |
| 空中スタンエッジチャージアタック  | (空中) xcd+D     |     |
| スタンディッパー          | xcd+K          |     |
| グリッドセバー           | xza+K          |     |
| ヴェイバーズラスト(1)      | dxc+SorH       | 空中可 |
| ライジングジャベリン        | (1)中 H         |     |
| ライトニングストライク       | (相手ダウン中) xxx+H |     |
| スタンエッジチャージアタック(2) | xcd+D          | 空中可 |
| ライトニングスフィア(3)     | 地上(2)中 xza+D   |     |
| チャージドライブ          | (3)中 ad+D      |     |
| スタンレイズ            | (空中) xza+D     |     |
| ライド・ザ・ライトニング      | dcxza+H        | 空中可 |
| セイクリッドエッジ         | xcdxcd+P       |     |
| ライジングフォース         | xcdxcd+H       |     |

| EXTRAカイ           |              |     |
|-------------------|--------------|-----|
| スタンエッジ            | xcd+SorH     | 空中可 |
| 空中スタンエッジチャージアタック  | (空中) xcd+D   |     |
| ニードルスバイク          | xcd+K        | 空中可 |
| グレンジメントスラッシュ      | xza+K        |     |
| ヴェイバーズラスト(1)      | dxc+SorH     | 空中可 |
| グランドヴェイバーズラスト(1)  | xza+S        |     |
| 斬り払い              | (1)中 xza+K   |     |
| エレガントに斬る          | (近接) dxc+K   |     |
| グリッドセバー           | xcd+Kホールド    |     |
| スタンエッジチャージアタック(2) | xcd+D        | 空中可 |
| ライトニングスフィア(3)     | 地上(2)中 xza+D |     |
| チャージドライブ          | (3)中 ad+D    |     |
| スタンレイズ            | (空中) xza+D   |     |
| ライトニングストライク       | xxx+D        |     |
| ライド・ザ・ライトニング      | dcxza+H      | 空中可 |
| セイクリッドエッジ         | dcxza+S      |     |
| ライジングフォース         | xcdxcd+H     |     |

| メイ             |                   |     |
|----------------|-------------------|-----|
| レスティヴローリング(1)  | dxc+S             | 空中可 |
| 方向転換           | (1)中 レバー+SorH     |     |
| 拍手で迎えて下さい      | azxcd+PorKorSorH  |     |
| オーバーヘッドキック     | (近接) dxcza+K      |     |
| イルカさん・横(2)     | aXaXd+SorH        |     |
| イルカさん・縦(3)     | xTaXw+SorH        |     |
| イルカさん頑張って・横    | (2)中 ニュートラルd+D    |     |
| イルカさん頑張って・縦    | (3)中 ニュートラルw+D    |     |
| じゃくはうんど        | xza+D             |     |
| 究極のだっこ         | dcxza+H           |     |
| 超絶閃絶きりもみ大旋風(4) | dcxza+S           |     |
| テラックス五所川原ボンバー  | (4)中 P            |     |
| グレート山田アタック     | xcdxcd+S          |     |
| メイと愉快な仲間達      | (近接) azxcdazxcd+H |     |

■ フォースブレイク ■ 覚醒必殺技 ■ 一撃必殺技



| EXTRAメイ         |                  |         |
|-----------------|------------------|---------|
| アクアローリング        | xcd+S            | 空中可     |
| 山なりアクアローリング     | xza+S            | 空中可     |
| 拍手で迎えて下さい(1)    | azxcdordcxza+P   |         |
| 射出              | xcd+P            |         |
| 転移              | xza+P            |         |
| オーバーヘッドキック      | (近接)dcxza+K      |         |
| ミストファイナー(2)     | xcd+K            | ホールドで構え |
| 構えキャンセル         | (2)中 H           |         |
| MU・RO・FU・SHI(3) | xcd+H            | ホールド可   |
| 追加入力            | (3)ホールド中 aord    |         |
| ジャックハウンド        | xza+H            |         |
| デラックス五所川原ボンバー   | xcd+D            |         |
| じゃっくはうんど        | xx+D             |         |
| メダイナミック         | dcxza+D          |         |
| グレート山田アタック      | xcdxcd+S         |         |
| グレート山田アタック(裏)   | xzaxza+S         |         |
| メイと愉快な仲間達       | (近接)azxcdazxcd+H |         |

| ミア            |              |     |
|---------------|--------------|-----|
| アイアンセイバー      | xza+P        |     |
| バッドムーン        | (空中)xcd+P    |     |
| 高速落下          | (空中)xcd+K    |     |
| サイレントフォース     | (空中)xza+SorH |     |
| タンDEMトップ      | xcd+SorH     |     |
| シークレットガーデン(1) | xza+H        |     |
| 方向指定          | (1)中 レバー+H   |     |
| 停止            | (1)中 D       |     |
| 前転            | xza+K        |     |
| ラストシェイカー(2)   | S連打 or xza+S | 連打可 |
| 追加アイアンセイバー    | (2)中 xza+P   |     |
| 追加前転          | (2)中 cxs+K   |     |
| ロンギス          | (2)中 xza+D   |     |
| プリティメイズ       | xcd+D        | 空中可 |
| エメラルドレイン      | xcdxcd+S     |     |
| ウイング          | xzaxcd+H     |     |
| アイアンメイデン      | xcdxcd+H     |     |

| EXTRAMIA      |              |     |
|---------------|--------------|-----|
| フロートウイング      | (空中)Hホールド    |     |
| アイアンセイバー      | xza+P        |     |
| バッドムーン        | (空中)xcd+P    |     |
| 高速落下          | (空中)xcd+K    |     |
| サイレントフォース     | (空中)xza+S    |     |
| プリティメイズ       | xcd+SorH     | 空中可 |
| シークレットガーデン(1) | xza+H        | 空中可 |
| 方向指定          | (1)中 レバー+H   |     |
| 前転            | xza+K        |     |
| リヴィングフォース     | xcd+P        |     |
| ラストシェイカー(2)   | xza+S        |     |
| 追加アイアンセイバー    | (2)中 xza+P   |     |
| 追加前転          | (2)中 cxs+K   |     |
| ロンギス          | (2)中 xza+D   |     |
| プリティメイズ       | xcd+D        | 空中可 |
| エメラルドレイン      | xcdxcd+S     |     |
| ウイング(上昇)(3)   | xzaxcd+H     |     |
| ウイング(降下)      | (3)中 dcxza+H |     |
| ウイング(降下)      | (空中)xzaxcd+H |     |
| アイアンメイデン      | xcdxcd+H     |     |

| ボチヨムキン         |                   |  |
|----------------|-------------------|--|
| メガフィスト・前方      | xcd+P             |  |
| メガフィスト・後方      | xza+P             |  |
| ボチヨムキンバスター     | (近接)dcxzd+P       |  |
| スライドヘッド        | xcd+S             |  |
| F.D.B.         | dcxza+S           |  |
| ハンマフォール(1)     | aタメ+H             |  |
| ハンマフォールブレイク    | (1)中 P            |  |
| ヒートナックル(2)     | dcx+H             |  |
| ヒートエクステンド      | (2)中 dcxza+H      |  |
| ジャッジガントレット     | dcxza+D           |  |
| 空中ボチヨムキンバスター   | (空中)dcxzd+D       |  |
| ヘブリーボチヨムキンバスター | xcdxcd+S          |  |
| ガイガンター(3)      | dcxzd+H           |  |
| ガイガンティックブリッド   | (3)中 azxcdazxcd+P |  |
| マグナムオハラ        | xcdxcd+H          |  |

| EXTRAボチヨムキン     |                   |     |
|-----------------|-------------------|-----|
| メガフィスト・前方       | xcd+P             |     |
| メガフィスト・後方       | xza+P             |     |
| ボチヨムキンバスター      | (近接)dcxzd+P       |     |
| スライドヘッド         | xcd+K             |     |
| F.D.B.          | dcxza+S           |     |
| ハンマフォール(1)      | aタメ+H             |     |
| ハンマフォールブレイク     | (1)中 P            |     |
| ヒートナックル(打撃)     | dcx+S             |     |
| ヒートナックル(対空投げ)   | dcx+H             |     |
| アンブレカブルスピリット(2) | xza+Kホールド         |     |
| 追加ボチヨムキンバスター    | (2)中 P            |     |
| 追加ヒートナックル       | (2)中 S            |     |
| 追加ジャッジガントレット    | (2)中 H            |     |
| ニトロフック(3)       | dcxzd+K           |     |
| ヒートエクステンド(4)    | (3)中 dcxza+H      |     |
| ヘブリーボチヨムキンバスター  | (4)中 azxcdazxcd+S |     |
| ジャッジガントレット      | dcxza+D           |     |
| 空中ボチヨムキンバスター    | (空中)dcxzd+D       |     |
| ガイガンティックブリッド    | dcxzd+H           | 空中可 |
| ガイガンター          | xzaxza+S          |     |
| マグナムオハラ         | xcdxcd+H          |     |

| チップ       |                 |     |
|-----------|-----------------|-----|
| 三角跳び      | (空中・画面端)ad      |     |
| 滑掌(1)     | xcd+S           |     |
| 轟砕(2)     | (1)中 xcd+S      |     |
| 穿陣        | (1)or(2)中 xcd+K |     |
| 靱式転移      | xx+攻撃           |     |
| 空中挑発      | (空中)xza+P       |     |
| αブレード(3)  | xcd+P           | 空中可 |
| αプラス      | 地上(3)中 H        |     |
| βブレード     | dcx+S           | 空中可 |
| γブレード     | azxcd+H         |     |
| 靱式迷彩      | xza+K           |     |
| 幻斬斬(4)    | azxcd+K         |     |
| 幻斬斬・爆     | (4)中 D          |     |
| 万鬼滅砕      | xcdxcd+K        |     |
| 新星狼牙      | dcxzd+H         |     |
| ティエルタ・エンド | xcdxcd+H        |     |

| EXTRAチップ  |                 |     |
|-----------|-----------------|-----|
| 三角跳び      | (空中)xza+K       |     |
| 靱式転移      | xx+攻撃           | 空中可 |
| 穿陣        | dcx+K           | 空中可 |
| 幻斬斬(1)    | azxcd+K         |     |
| 靱式迷彩      | xza+K           |     |
| 空中挑発      | (空中)RESPECT     |     |
| αブレード(2)  | xcd+P           | 空中可 |
| βブレード(2)  | dcx+S           | 空中可 |
| γブレード(2)  | azxcd+H         | 空中可 |
| αブレード(3)  | (2)(3)中 P(最大3回) | 空中可 |
| βブレード(3)  | (2)(3)中 S(最大3回) | 空中可 |
| γブレード(3)  | (2)(3)中 H(最大3回) | 空中可 |
| 派生穿陣      | (2)(3)中 K       | 空中可 |
| 幻斬斬・爆     | (1)(2)(3)中 D    |     |
| 万鬼滅砕      | (近接)xcdxcd+K    |     |
| 破翼落鳳      | (空中)xcdxcd+H    |     |
| 新星狼牙      | dcxzd+H         |     |
| ティエルタ・エンド | xcdxcd+H        |     |

| エディ          |                |         |
|--------------|----------------|---------|
| 飛行           | xx+SorH        |         |
| インヴァイトヘル     | xx+SorH        |         |
| ドラムカーシェイド    | xza+S          |         |
| シャドウキャラリ     | (空中)azxcd+S    |         |
| ダムドファンク      | (近接)dcx+S      |         |
| ブレイクザロウ(1)   | xza+Kホールド      |         |
| 追加シャドウキャラリ   | (1)中 azxcd+S   |         |
| エディ召還(戻し)(2) | xcd+PorKorSorH |         |
| 小攻撃          | (2)中 P         |         |
| 移動攻撃         | (2)中 K         |         |
| 対空攻撃         | (2)中 S         |         |
| シャドウホール      | (2)中 H         |         |
| 中段攻撃         | (2)中 D         |         |
| ドリルスベシヤル     | xx+D           |         |
| イグゾーション      | xcd+Dホールド      |         |
| アモルファス       | dcxzd+H        |         |
| イグゼキ्यूターγ   | (空中)xcdxcd+S   | ホールドで中断 |
| ブラック・イン・マインド | xcdxcd+H       |         |

| EXTRAエディ     |                  |     |
|--------------|------------------|-----|
| 飛行           | xx+SorH          |     |
| インヴァイトヘル     | xx+SorH          | 空中可 |
| ドラムカーシェイド    | xza+S            |     |
| シャドウキャラリ     | (空中)dcxza+S      |     |
| ダムドファンク      | (近接)dcx+S        |     |
| ブレイクザロウ      | xza+K            |     |
| エディ召還(戻し)(1) | xcd+PorKorSorH   | 空中可 |
| 小攻撃          | (1)中 P           |     |
| 移動攻撃         | (1)中 K           |     |
| 対空攻撃         | (1)中 S           |     |
| ドリルスベシヤル     | (1)中 H           |     |
| 中段攻撃         | (1)中 D           |     |
| 転移           | (1)中 xza+P       |     |
| 転移フェイント      | (1)中 xza+K       |     |
| メガリスヘッド      | (1)中 dcxzd+D     |     |
| イグゾーション      | xcd+Dホールド        |     |
| メガリスヘッド(2)   | dcxzd+S          |     |
| プログラム        | (2)暗転中PorKorSorD |     |
| ダークセンチネル     | dcxzd+H          |     |
| イグゼキ्यूター    | (空中)xcdxcd+S     |     |
| ブラック・イン・マインド | xcdxcd+H         |     |

| 梅喧     |               |     |
|--------|---------------|-----|
| 量替し    | xcd+K         | 空中可 |
| 爵走     | dcxza+K       |     |
| 妖斬扇    | (空中)dcx+S     |     |
| 妖刺陣    | (ガード中)azx+P   |     |
| 回り込み   | (ガード中)azx+K   |     |
| 裂羅     | (ガード中)azx+H   |     |
| 呂煉     | (ガード中)azx+H   |     |
| 蚊鉤(1)  | azxcd+H       |     |
| 鉄斬扇    | (1)中 S        |     |
| 縛・桜(2) | (ガード中)azx+D P |     |
| 縛・月(2) | (ガード中)azx+D K |     |
| 縛・鶴(2) | (ガード中)azx+D S |     |
| 追加攻撃   | (2)中 攻撃       |     |
| 連ね三途渡し | xcdxcd+S      |     |
| 画面点睛   | xcdxcd+H      |     |

| EXTRA梅喧 |                      |     |
|---------|----------------------|-----|
| 量替し     | xcd+K                | 空中可 |
| 三枚量替し   | xcdxcd+K             |     |
| 爵走      | dcxza+K              |     |
| 妖斬扇     | (空中)dcx+S            |     |
| 妖刺陣     | azx+P                |     |
| 回り込み    | azx+K                |     |
| 裂羅      | azx+S                |     |
| 斬凶輪     | azx+H                |     |
| 呂煉      | dcxza+H              |     |
| 蚊鉤(1)   | azxcd+H              |     |
| 鉄斬扇     | (1)中 S               |     |
| 縛(2)    | azx+D or (ガード中)azx+D |     |
| 縛・桜(3)  | (2)中 P               |     |
| 縛・月(3)  | (2)中 K               |     |
| 縛・鶴(3)  | (2)中 S               |     |
| 追加攻撃    | (5)中 攻撃              |     |
| 連ね三途渡し  | xcdxcd+S             |     |
| 殺陣陣幕    | (近接)xcdxcd+P         |     |
| 画面点睛    | xcdxcd+H             |     |

| ファウスト          |            |  |
|----------------|------------|--|
| 何が出るかな?        | xcd+P      |  |
| 前からいきますよ       | xza+P      |  |
| 後ろからいきますよ      | xza+K      |  |
| 上からいきますよ       | xza+S      |  |
| 槍点遠心乱舞(1)      | xcd+S      |  |
| 前方移動           | (1)中 dd    |  |
| 後方移動           | (1)中 aa    |  |
| 極小ジャンプ         | (1)中 e     |  |
| くびびよん          | (1)中 P     |  |
| ぐるーいんぐらわー      | (1)中 K     |  |
| 華だろ? 俺、華だろ?    | (1)中 S     |  |
| ごーいんぐまいうい      | (1)中 H     |  |
| 何が出るかな?        | (1)中 D     |  |
| メス隠し           | (1)中 x     |  |
| ごーいんぐまいうい      | (空中)xcd+H  |  |
| 愛              | (空中)xcd+P  |  |
| メッタ斬り          | (近接)xza+H  |  |
| レレレの突き(2)      | azxcd+K    |  |
| 引き戻し(3)        | (2)中 a     |  |
| オイス!           | (3)中 xcd+P |  |
| 声が小さい(5)       | (4)中 xcd+P |  |
| もうー丁オイス!       | (5)中 xcd+P |  |
| ここからが見所ですよ!(6) | (3)中 xcd+D |  |
| 視聴者全員サービス!     | (6)中 xcd+D |  |
| レレレの超突き(1)     | (空中)xcd+D  |  |
| いきなりオイス!       | xza+D      |  |
| な・な・なにがでるかな!   | xcdxcd+P   |  |
| 刺激的絶命拳(7)      | xcdxcd+S   |  |
| 追加入力           | PorKorSorH |  |
| 今週のYAMABA      | xcdxcd+H   |  |

| EXTRAファウスト     |            |  |
|----------------|------------|--|
| 何が出るかな?        | xcd+P      |  |
| 前からいきますよ       | xza+P      |  |
| 後ろからいきますよ      | xza+K      |  |
| 上からいきますよ       | xza+S      |  |
| いきなりオイス!       | (空中)xcd+H  |  |
| 声が小さい          | (近接)xcd+H  |  |
| 槍点遠心乱舞(1)      | xcd+S      |  |
| 前方移動           | (1)中 dd    |  |
| 後方移動           | (1)中 aa    |  |
| 極小ジャンプ         | (1)中 e     |  |
| くびびよん          | (1)中 P     |  |
| ぐるーいんぐらわー      | (1)中 K     |  |
| 華だろ? 俺、華だろ?    | (1)中 S     |  |
| ごーいんぐまいうい      | (1)中 H     |  |
| 何が出るかな?        | (1)中 D     |  |
| メス隠し           | (1)中 x     |  |
| ごーいんぐまいうい      | (空中)xza+H  |  |
| 愛              | (空中)xcd+P  |  |
| メッタ斬り          | (近接)xza+H  |  |
| レレレの突き(2)      | azxcd+K    |  |
| 引き戻し(3)        | (2)中 a     |  |
| レレレの突き(2)      | azxcd+D    |  |
| ここからが見所ですよ!(4) | (3)中 xcd+D |  |
| 視聴者全員サービス!     | (4)中 xcd+D |  |
| レレレの超突き(1)     | (空中)xcd+D  |  |
| な・な・なにがでるかな!   | xcdxcd+P   |  |
| 真・槍点遠心乱舞       | xcdxcd+S   |  |
| 今週のYAMABA      | xcdxcd+H   |  |

■ フェースブレイク ■ 突撃必殺技 ■ 一撃必殺技



| テストメント     |           |     |
|------------|-----------|-----|
| ファントムソウル   | xcd+PorK  |     |
| バッドランズ     | xza+P     | 空中可 |
| ウォレント      | xza+K     |     |
| エグゼビースト    | axcd+SorH |     |
| ゼイネスト      | xza+H     | 空中可 |
| HITOMI     | xza+S     |     |
| グレイブディガー   | xza+D     | 空中可 |
| ナイトメアサキュラー | dcxzd+H   |     |
| マスターオブバベット | xcdxcd+H  |     |
| セヴンスサイン    | xcdxcd+H  |     |

| EXTRAテストメント |              |     |
|-------------|--------------|-----|
| ファントムソウル    | xcd+PorK     |     |
| グレイブディガー    | xza+P        | 空中可 |
| ウォレント       | xza+K        |     |
| ルフトウォレント    | dcx or axz+S |     |
| エグゼビースト     | axcd+SorH    |     |
| ゼイネスト       | xza+H        | 空中可 |
| ディップサイズ     | dcx+P        |     |
| バッドランズ      | xza+D        | 空中可 |
| ナイトメアサキュラー  | dcxzd+SorH   |     |
| マスターオブバベット  | xcdxcd+H     |     |
| セヴンスサイン     | xcdxcd+H     |     |

| 抄夢      |              |          |
|---------|--------------|----------|
| 腹巻脚     | (空中)x+K      |          |
| 絞弁      | ニュートラルad     |          |
| 跳迅      | xcd+P        | 空中可      |
| 朝風の呼吸   | xx+KorSorH   |          |
| 龍刃(1)   | xcd+K        | 空中可、※    |
| 逆鱗(1)   | xza+K        | 空中可、※    |
| 船楼閣(1)  | dcx+K        | 空中可、※    |
| 爆撃(2)   | xcd+S        |          |
| 回り込み    | (2)中 P       |          |
| 足払い(1)  | (2)中 K       | ※        |
| 百歩沁鐘    | (2)中 S       |          |
| 千里沁鐘    | (2)中 H       |          |
| 跳迅      | (2)中 xcd+P   |          |
| 百歩沁鐘    | (2)中 D       |          |
| 朝風の呼吸・極 | xx+D後KorSorH |          |
| 兆脚鳳凰昇   | dcxza+S      |          |
| 懸崖鐘     | dcxzd+H      |          |
| 激・碎神掌   | xcdxcd+H     |          |
| 闘神砲炎拳   | dadaxcd+P+K  | TG100%消費 |
| 我獲徳     | xcdxcd+H     |          |

| EXTRA抄夢 |              |     |
|---------|--------------|-----|
| 絞弁      | ニュートラルad     |     |
| 小燕      | dcx+K        |     |
| 崩碎      | xza+P        |     |
| 回り込み    | xza+K        |     |
| 百歩沁鐘    | xcd+S        |     |
| 千里沁鐘    | xcd+H        |     |
| 拾歩閃拳    | (近接)dcx+P    |     |
| 万里閃拳    | axcd+P       |     |
| 万里双掌(1) | xza+H        |     |
| 追加入力(2) | (1)中 xza+H   |     |
| 百歩沁鐘    | (2)中 xcd+S   |     |
| 千里沁鐘    | (2)中 xcd+H   |     |
| 百歩沁鐘    | xcd+D        |     |
| 船楼閣     | dcx+D        | 空中可 |
| 激・鳳凰昇   | dcxzd+S      |     |
| 激・懸崖鐘   | dcxzd+H      |     |
| 激・腹巻脚   | (空中)xcdxcd+K |     |
| 激・碎神掌   | xcdxcd+H     |     |
| 我獲徳     | xcdxcd+H     |     |

| ジョニー             |                 |  |
|------------------|-----------------|--|
| グリター イズ ゴールド     | xcd+H           |  |
| ディバインブレイド(移動)(1) | dcx+S           |  |
| ディバインブレイド(攻撃)    | (1)中 S          |  |
| 空中ディバインブレイド      | (空中)xcd+S       |  |
| バックサイ            | xza+P           |  |
| 燕穿牙              | (空中)axcd+H      |  |
| キラージューカー(移動)(2)  | axz+S           |  |
| キラージューカー(攻撃)     | (2)中 S          |  |
| 空中キラージューカー       | (空中)xza+S       |  |
| ミストファイナー(構え)(3)  | xcd+PorKorSホルド  |  |
| ミストファイナー中段(3)    | xcd+K           |  |
| ミストファイナー下段(3)    | xcd+S           |  |
| ミストファイナー上段       | (3)Pホルド中、P離す    |  |
| ミストファイナー中段       | (3)Kホルド中、K離す    |  |
| ミストファイナー下段       | (3)Sホルド中、S離す    |  |
| 移動               | (3)中 aord       |  |
| 前進(4)            | (3)中dd          |  |
| 後退(4)            | (3)中aa          |  |
| 構えキャンセル          | (3)中 H          |  |
| ジャックハウンド(5)      | (3)or(4)中 xza+D |  |
| ジャックハウンド(5)      | xza+D           |  |
| 追加入力             | (5)中 xcd+D      |  |
| [それが俺の名だ]        | dcxzd+H         |  |
| ジョーカーリック         | xcdxcd+H        |  |

| EXTRAジョニー        |                 |  |
|------------------|-----------------|--|
| グリター イズ ゴールド     | xcd+H           |  |
| ディバインブレイド(移動)(1) | dcx+S           |  |
| ディバインブレイド(攻撃)    | (1)中 S          |  |
| 空中ディバインブレイド      | (空中)xcd+S       |  |
| キラージューカー(移動)(2)  | axz+S           |  |
| キラージューカー(攻撃)     | (2)中 S          |  |
| 空中キラージューカー       | (空中)xza+S       |  |
| 燕穿牙              | (空中)axcd+H      |  |
| H.I.T.S.(3)      | dcx+K           |  |
| 叩き落とし            | (3)中 xza+K      |  |
| ジャックハウンド         | xza+H           |  |
| ミストファイナー(4)      | xcd+PorKorS     |  |
| ミストファイナー中段(4)    | xcd+K           |  |
| ミストファイナー下段(4)    | xcd+S           |  |
| 移動               | (4)発動前に aord    |  |
| 構え切り替え           | (4)発動前に PorKorS |  |
| 構えキャンセル          | (4)発動前に H       |  |
| ジャックハウンド(5)      | (4)発動前に xza+D   |  |
| ジャックハウンド(5)      | xza+D           |  |
| 追加入力             | (5)中 xcd+D      |  |
| [それが俺の名だ]        | dcxzd+H         |  |
| 霧張の辰合            | (空中)xcdxcd+H    |  |
| ジョーカーリック         | xcdxcd+H        |  |

| アクセル          |              |  |
|---------------|--------------|--|
| 天放石 上段        | xza+P        |  |
| 天放石 下段        | xza+K        |  |
| 虚空撃           | (空中)dcxza+S  |  |
| アクセルボンバー      | (空中)dcx+H    |  |
| 雷影鎖撃          | dcxza+SorH   |  |
| 鎌閃撃(1)        | aタメd+S       |  |
| 曲鎖撃           | (1)中 woreホルド |  |
| 旋鎖撃           | (1)中 xorcホルド |  |
| 羅鐘旋(2)        | aタメd+H       |  |
| 羅鐘旋フェイント      | (2)中 P       |  |
| 弁天刈り(S)       | dcx+S        |  |
| 弁天刈り(H)(3)    | dcx+H        |  |
| 追加アクセルボンバー(4) | (3)中 dcx+H   |  |
| 追加虚空撃         | (4)中dcxza+S  |  |
| 蜂巣箱(5)        | dcx+P        |  |
| 白波の焔          | (5)成功時にaxz+D |  |
| アクセルボンバー      | (空中)dcx+D    |  |
| 百重錬焔          | xcdcxza+H    |  |
| 鎌閃炎轟・亂髪       | xcdxcd+H     |  |

| EXTRAアクセル     |                      |        |
|---------------|----------------------|--------|
| 天放石 上段        | xza+P                |        |
| 天放石 下段        | xza+K                |        |
| 虚空撃           | (空中)dcxza+S          |        |
| アクセルボンバー      | (空中)dcx+SorH         |        |
| 雷影鎖撃          | (空中)dcx+K            |        |
| 鎌閃撃(1)        | xza+H                |        |
| 曲鎖撃           | (1)中 woreホルド         |        |
| 旋鎖撃           | xcd+S                |        |
| 羅鐘旋(2)        | aタメd+H               |        |
| 羅鐘旋フェイント      | (2)中 P               |        |
| 弁天刈り(S)       | dcx+S                | 3回入力可能 |
| 弁天刈り(H)(3)    | dcx+H                |        |
| 追加アクセルボンバー(4) | (3)中 dcx+H           |        |
| 追加虚空撃         | (4)中dcxza+S          |        |
| 蜂巣箱(5)        | dcx+P                |        |
| 怒突            | xcd+D                |        |
| アクセルボンバー      | (空中)dcx+D            |        |
| 白波の焔          | (5)当て身成功時or七秒時にaxz+P |        |
| 百重錬焔          | xcdcxza+H            |        |
| 鷹爪連斬          | xcdcxza+K            |        |
| 鎌閃炎轟・亂髪       | xcdxcd+H             |        |

| ヴェノム         |              |      |
|--------------|--------------|------|
| ダブルヘッドモービット  | dcx+SorH     |      |
| スティンガーエイム(1) | aタメd+SorH    | ホルド可 |
| カーカスライド(1)   | xタメw+SorH    | ホルド可 |
| フェイント        | (1)ホルド中 P    |      |
| ボル生成         | xza+攻撃       | 空中可  |
| デュベイスカーブ     | axz+攻撃       |      |
| 瞬間移動         | dcx+K        |      |
| マッドストラグル     | (空中)xcd+SorH |      |
| スティンガーエイム(1) | aタメd+D       | ホルド可 |
| カーカスライド(1)   | xタメw+D       | ホルド可 |
| ダブルヘッドモービット  | dcx+D        |      |
| マッドストラグル     | (空中)xcd+D    |      |
| ダークエンジェル     | xzaxcd+S     |      |
| レドヘイル        | (空中)xcdxcd+H |      |
| デムボウガ        | xcdxcd+H     |      |

| EXTRAヴェノム     |              |     |
|---------------|--------------|-----|
| スティンガーエイム     | dcx+SorH     | 空中可 |
| カーカスライド       | xcd+SorH     |     |
| オブジェクトボール     | xx+H         |     |
| バンキングジャック     | xcd+K        | 空中可 |
| ボル生成          | xza+攻撃       | 空中可 |
| デュベイスカーブ      | axz+攻撃       |     |
| 瞬間移動          | xcd+P        |     |
| マッドストラグル      | (空中)xcd+P    |     |
| スティンガーエイム     | xcd+D        |     |
| カーカスライド       | dcx+D        |     |
| マッドストラグル      | (空中)xcd+D    |     |
| トリプルバンキングジャック | xcdxcd+D     |     |
| ダークエンジェル      | xzaxcd+SorH  |     |
| レドヘイル         | xzaxza+SorH  |     |
| タクティクアーチ      | dcxzdaxza+攻撃 |     |
| デムボウガ         | xcdxcd+H     |     |

| ディズィー             |                 |      |
|-------------------|-----------------|------|
| よく話し相手になってくれます(1) | xza+PorKorSorH  |      |
| 追加入力              | (1)中PorKorSorH  |      |
| はじめはただの明かりだったんです  | xcd+KorS        |      |
| 木の葉ををる時に使ってたんです   | axz+S           | ホルド可 |
| 魚を捕る時に使ってたんです     | xcd+H           |      |
| 独りにしてください         | (空中)xza+PorKorS |      |
| 独りにしてください         | (空中)xza+D       |      |
| インベリアルレイ          | dcxzd+S         |      |
| ネクロ怒った場合          | dcxzd+P         |      |
| ガンマレイ             | dadaxcd+H       |      |
| 力が…抑えきれない…        | xタメwadx+P+H     |      |

| EXTRAディズィー          |                 |     |
|---------------------|-----------------|-----|
| よく話し相手になってくれます      | xza+攻撃          |     |
| はじめはただの明かりだったんです    | xcddrdcx+S      |     |
| 木の葉ををる時に使ってたんです     | axz+S           | 空中可 |
| 射出                  | (1)中 P離す        |     |
| 木の葉ををる時に使ってたんです(即射) | axz+H           | 空中可 |
| 独りにしてください           | (空中)xza+PorKorS |     |
| ミカエルソウル             | xcd+H           |     |
| 独りにしてください           | (空中)xza+D       |     |
| ミカエルソウル             | xcd+D           |     |
| インベリアルレイ            | dcxzd+S         |     |
| ネクロ怒った場合            | cazxcdad+P      |     |
| ネクロインストール           | xzaxza+S        |     |
| ガンマレイ               | dadaxcd+H       |     |
| 力が…抑えきれない…          | xタメwadx+P+HH    |     |

| ブリジット             |              |          |
|-------------------|--------------|----------|
| キックスタート マイ ハート(1) | xcd+K        | aord速度変化 |
| 停止                | (1)中 P       |          |
| 発射                | (1)中 K       |          |
| スターシップ            | dcx+P        | 空中可      |
| YOYO配置(2)         | レバー+H        | 空中可      |
| YOYO引き戻し          | (2)中 H       | 空中可      |
| ロジャーラッシュ          | (2)中 xcd+H   |          |
| ジャッドロジャー          | (2)中 xza+H   | 空中可      |
| ロジャーハグ            | (2)中 dcx+H   |          |
| ローリング移動           | (2)中 xza+K   | 空中可      |
| ロジャーゲット           | (2)中 axz+H   | 空中可      |
| ロジャーラッシュ          | (2)中 xcd+D   |          |
| ジャッドロジャー          | (2)中 xza+D   | 空中可      |
| 俺とキルマシーン          | (2)中 dcxzd+H |          |
| ループ ザ ループ         | dcxzd+S      |          |
| メンテナンス中の悲劇        | axxcdaxzcd+S |          |
| シュート ザ ムーン        | xcdxcd+H     |          |

| EXTRAブリジット        |                  |     |
|-------------------|------------------|-----|
| キック スタート マイハート(1) | xcd+K            |     |
| 停止                | (1)中 P           |     |
| 発射                | (1)中 K           |     |
| スターシップ            | (1)中 S           |     |
| YOYO設置(2)         | (1)中 H           |     |
| エア ホイップ マイハート     | (空中)xcd+K        |     |
| YOYO配置(2)         | レバー+H            | 空中可 |
| YOYO引き戻し          | (2)中 H           | 空中可 |
| ロジャーラッシュ          | (2)中 xcd+H       | 空中可 |
| ジャッドロジャー          | (2)中 xza+H       | 空中可 |
| ロジャーハグ            | (2)中 dcx+H       | 空中可 |
| ローリング移動           | (2)中 xza+K       | 空中可 |
| ロジャーゲット           | (2)中 axz+H       | 空中可 |
| ロジャーラッシュ          | (2)中 xcd+D       | 空中可 |
| ジャッドロジャー          | (2)中 xza+D       | 空中可 |
| ロジャーハグ            | (2)中 dcx+D       | 空中可 |
| ロジャーゲット           | (2)中 axz+D       | 空中可 |
| 俺とキルマシーン          | (2)中 dcxzd+H     | 空中可 |
| ループ ザ ループ         | dcxzd+S          |     |
| メンテナンス後の喜劇        | (近接)axzcdaxzcd+S |     |
| シュート ザ ムーン        | xcdxcd+H         |     |

| イノ          |                    |      |
|-------------|--------------------|------|
| 大木をささる手     | axzcd+SorH         |      |
| 抗鬱音階(1)     | xza+PorH           | 空中可  |
| 追加入力        | (1)中 worx          |      |
| 狂言実行        | (空中)xcd+PorKorSorH | ホルド可 |
| ケミカル愛情(横)   | dcxzd+K            | 空中可  |
| ケミカル愛情(縦)   | dcxzd+S            | 空中可  |
| 狂言実行(2)     | (空中)xcd+D          | ホルド可 |
| 停止          | (2)中 PorKorSorH    |      |
| 空際desperate | dcxzd+H            |      |
| 限界フォルテッシモ   | (空中)xcdcxza+S      |      |
| 監書遺言        | xcdxcd+H           |      |

| EXTRAイノ       |                        |      |
|---------------|------------------------|------|
| 大木をささる手       | axzcd+SorH             |      |
| 抗鬱音階(1)       | xza+P                  | 空中可  |
| 追加入力          | (1)中 方向キー              |      |
| 狂言実行          | (空中)xcd+PorKorSorH     | ホルド可 |
| ケミカル愛情(横)     | dcxzd+K                | 空中可  |
| ケミカル愛情(縦)     | dcxzd+S                | 空中可  |
| ホバージャック       | axz+K                  |      |
| 狂言実行(2)       | (空中)xcd+D              | ホルド可 |
| 停止            | (2)中 PorKorSorH        |      |
| ケミカル愛情        | dcxzd+D                | 空中可  |
| 誹謗homeostasis | dcxzd+H                |      |
| 限界フォルテッシモ     | (空中)xcdcxza+S          |      |
| メガロマニア(3)     | dcxzdaxza+PorKorS      | 空中可※ |
| 軌道変更          | (3)中 dcxzdaxza+PorKorS |      |
| 監書遺言          | xcdxcd+H               |      |

※バーステージ使用  
■ フォースブレイク ■ 覚醒必殺技 ■ 一撃必殺技

| ザッパ            |              |          |
|----------------|--------------|----------|
| こんにちは三匹のムカデ    | xcd+P        | 馮依無し     |
| 犬攻撃(骨攻撃)       | D            | 犬馮依※     |
| 犬攻撃(噛みつき)      | zoxorc+D     | 犬馮依※     |
| 犬攻撃(突進)        | d+D          | 犬馮依※     |
| 犬攻撃(対空攻撃)      | qorwore+D    | 犬馮依※     |
| 犬攻撃(雷返り)(1)    | a+D          | 犬馮依      |
| 犬追加攻撃          | (1)中 D       | 犬馮依      |
| そのまま帰ってこないで下さい | xcd+攻撃       | 幽霊馮依 空中可 |
| 落ちてください        | xcd+S        | 剣馮依      |
| はい、通ります        | (空中)xcd+H    | 剣馮依      |
| 近づくと逝きます       | dcxza+H      | 剣馮依      |
| 痛そう、っていうか痛い(2) | xcd+S        | 剣馮依      |
| 追加攻撃           | (2)中 H       | 剣馮依      |
| ラストエドガイ        | xza+S        | ラウ馮依     |
| ダークネスアンセム(3)   | xcd+S        | ラウ馮依     |
| 追加攻撃           | (3)中 PorKorS | ラウ馮依     |
| 礼儀作法はここから      | xza+D        | 全憑依可能    |
| ペロウスマリス        | dcxzd+S      | ラウ馮依     |
| 産まれる!!         | dcxzd+H      | 全憑依可能    |
| こわいよー          | (近接)xcdxcd+H | 全憑依可能    |

\*ヒット時1回再生可能

### EXTRAザッパ

|                |                |          |
|----------------|----------------|----------|
| こんにちは三匹のムカデ    | xcd+P          | 馮依無し     |
| ご利用は計画的に       | xx+PorKorSorH  | 馮依無し     |
| さっきまで居たんだよ!    | xcd+PorKorSorH | 憑依無し以外特  |
| 犬攻撃(骨攻撃)       | D              | 犬馮依      |
| 犬攻撃(噛みつき)      | zoxorc+D       | 犬馮依      |
| 犬攻撃(突進)        | d+D            | 犬馮依      |
| 犬攻撃(対空攻撃)      | w+D            | 犬馮依      |
| 犬攻撃(雷返り)       | a+D            | 犬馮依      |
| 犬追加攻撃          | (1)中 D         | 犬馮依      |
| そのまま帰ってこないで下さい | xcd+KorSorHorD | 幽霊馮依 空中可 |
| 落ちてください        | dcx+H          | 剣馮依      |
| 近づくと逝きます       | dcxza+H        | 剣馮依      |
| 痛そう、っていうか痛い(2) | xcd+S          | 剣馮依      |
| 追加攻撃           | (2)中 H         | 剣馮依      |
| ラストエドガイ        | xza+S          | ラウ馮依     |
| ダークネスアンセム(3)   | xcd+S          | ラウ馮依     |
| 追加攻撃           | (3)中 P         | ラウ馮依     |
| 礼儀作法はここから      | xza+D          | 全憑依可能    |
| 犬攻撃(ラッシュ)      | xx+D           | 犬馮依      |
| はい、通ります        | xx+D           | 剣馮依      |
| 不幸中の幸い         | xx+D           | 幽霊馮依     |
| ナックルカイザー       | dcxzd+S        | ラウ馮依     |
| 産まれる!!         | dcxzd+H        | 全憑依可能    |
| こわいよー          | (近接)xcdxcd+H   | 全憑依可能    |

### スレイヤー

|                 |                |  |
|-----------------|----------------|--|
| マッパハンチ          | xcd+PorK       |  |
| マッパフェイント        | xcd+PorK(ホールド) |  |
| フトルスジャーニー       | (空中)xza+K      |  |
| アンダートゥ          | dcxzd+P        |  |
| 血を吸う宇宙          | (近接)dcxza+H    |  |
| D(ダンディー)ステップ(1) | xza+PorKorS    |  |
| バイルバンカー         | (1)中 P         |  |
| クロスワイズヒール       | (1)中 K         |  |
| アンダープレッシャー(2)   | (1)中 S         |  |
| イッツレイト          | (2)中 H         |  |
| イッツレイト          | (1)中 H         |  |
| バイルバンカー         | (1)中 D         |  |
| ビッグバンアッパー       | xcd+D          |  |
| 直下型ダンディー        | (空中)xzaxza+S   |  |
| デッドオンタイム        | dcxzd+S        |  |
| 永遠の翼            | xcdxcd+H       |  |
| オールドデッド         | xcdxcd+H       |  |

### EXTRASレイヤー

|                 |                        |  |
|-----------------|------------------------|--|
| フトルスジャーニー       | (空中)xza+K              |  |
| バイルバンカー         | xza+P                  |  |
| クロスワイズヒール       | xza+K                  |  |
| アンダートゥ          | dcxzd+P                |  |
| 血を吸う宇宙          | (近接)dcxza+H            |  |
| マッパハンチ(1)       | xcd+PorK               |  |
| 中段(2)           | (1)中 xcd+P             |  |
| 連携(2)           | (1)中 xcd+S             |  |
| バイルバンカー         | (2)中 xcd+P             |  |
| 下段              | (2)中 xcd+K             |  |
| 中段              | (2)中 xcd+S             |  |
| 裏回り             | (2)中 xcd+H             |  |
| 下段              | (1)中 xcd+K             |  |
| ステップ(3)         | (1)中 xcd+H             |  |
| マッパハンチ          | (3)中 P                 |  |
| アンダートゥ          | (3)中 K                 |  |
| 血を吸う宇宙          | (3)中 H                 |  |
| D(ダンディー)ステップ(4) | (3)中 S                 |  |
| クロスワイズヒール       | (4)中 K                 |  |
| アンダープレッシャー(5)   | (4)中 S                 |  |
| イッツレイト          | (5)中 H                 |  |
| イッツレイト          | (4)中 H                 |  |
| ビッグバンアッパー       | xcd+Dor(1)or(2)中 xcd+D |  |
| バイルバンカー         | (3)or(4)中 D            |  |
| V字型ダンディー        | (空中)xzaxza+S           |  |
| デッドオンタイム        | dcxzd+S                |  |
| ロイヤルハント         | xcdxcd+H               |  |
| オールドデッド         | xcdxcd+H               |  |

| ロボカイ             |                       |     |
|------------------|-----------------------|-----|
| 産談カイ             | x+D                   |     |
| 喰らっとくカイ?         | xcd+S                 |     |
| 町内カイばーげん         | (空中)xcd+S             |     |
| 痛カイ撃             | 一定距離ダッシュ後, PorKorSorH |     |
| カイ電波             | (近接)dcxza+K           |     |
| カイ現象             | xza+S                 |     |
| カイ幕ホームラン(1)      | dcx+H                 |     |
| カイ心の一撃           | Lv3(1)1段目ヒット時 自動発生    |     |
| 今日はカイ散           | (空中)xcd+D             |     |
| 駄目な奴は何をやっても駄目(2) | xcdxcd+S              | 連打可 |
| 追加突撃             | (2)中 xcd+S            |     |
| 限カイらばーず          | xcdxcd+P              |     |
| 13カイ弾            | xcdxcd+H              |     |

### EXTRAロボカイ

|            |              |     |
|------------|--------------|-----|
| 産談カイ       | dcxza+P      |     |
| カイ熱刺       | dcxza+H      |     |
| 喰らっとくカイ?   | xcd+SorH     |     |
| 町内カイばーげん   | (空中)xcd+SorH |     |
| カイ電波       | (近接)dcxza+K  |     |
| カイ現象       | xcd+K        |     |
| カイ幕ホームラン   | xcd+SorH     | 空中可 |
| グリッドセバー(1) | xza+K        |     |
| 斬り払い       | (1)中 S       |     |
| 喰らっとくカイ?   | xcd+D        |     |
| 今日はカイ散     | (空中)xcd+D    |     |
| 熱暴走カイ?     | xza+D        | 空中可 |
| カイ心の一撃     | dcxzd+H      | 空中可 |
| ドリントロルエン備執 | xcdxcd+S     |     |
| 限カイらばーず    | xcdxcd+P     |     |
| 13カイ弾      | xcdxcd+H     |     |

### A.B.A

|              |                         |        |
|--------------|-------------------------|--------|
| 牽引           | xcd+P                   | 通常モード  |
| 消却           | xcd+K                   | 通常モード  |
| 抹消(1)        | xcd+S                   |        |
| 覆滅(2)        | (1)中 ad+S               |        |
| 断罪           | (2)中 dcxza+S            |        |
| 消却           | (2)中 xcd+K              | 通常モード  |
| 過失           | (2)中 xcd+K              | 諸刃モード  |
| 回避           | xcd+H                   | 通常モード  |
| 焼成           | dcxza+P                 | 通常モード※ |
| 結合           | dcxza+H                 | 空中可    |
| 断罪           | dcx+H                   | 諸刃モード  |
| 分離           | dcxza+P                 | 諸刃モード※ |
| 過失           | azxcd+K                 | 諸刃モード  |
| 根絶           | (空中)azxcd+S             | 諸刃モード  |
| 喰食           | axz+H                   | 諸刃モード  |
| 牽引           | xcd+D                   | 通常モード  |
| 断罪           | dcx+D                   | 諸刃モード  |
| 回避           | xcd+D                   | 諸刃モード  |
| 証拠・隠匿        | dcxzd+H+H+H+H+H+H+H+H+H | 通常モード  |
| 証拠・隠滅(往路)(3) | (空中)dcxzd+P             |        |
| 証拠・隠滅(復路)    | (3)中 xza+K              | 諸刃モード  |
| 変質           | dcxzd+dcxza+S           | 諸刃モード※ |
| 無知の闇         | xcdxcd+H                |        |

\*輸血パック1個使用,最大3回まで

### EXTRA A.B.A

|              |              |          |
|--------------|--------------|----------|
| 抹消(1)        | xcd+S        |          |
| 覆滅(2)        | (1)中 ad+S    |          |
| 断罪           | (2)中 dcxza+S |          |
| 回避           | xcd+P        |          |
| 結合(3)        | dcxza+H      | 連打可      |
| 追加攻撃         | (3)中 d+H     |          |
| 喰食           | axz+H        |          |
| 断罪           | dcx+H        |          |
| 過失           | azxcd+K      |          |
| 根絶           | (空中)azxcd+S  |          |
| 回避           | xcd+D        |          |
| 断罪           | dcx+D        |          |
| 焼成           | xza+D        |          |
| 証拠・隠滅(往路)(4) | (空中)dcxzd+P  |          |
| 証拠・隠滅(復路)    | (4)中 xza+K   |          |
| 証拠・隠滅        | caxcdcd+H    | TG100%消費 |

### 聖騎士団ソル

|                       |                            |       |
|-----------------------|----------------------------|-------|
| ブロックヘッドバスター(1)        | xcd+P                      |       |
| ガンブレイズ(1)             | xza+S                      |       |
| シュトルムヴァイバー(1)         | dcx+H                      | 空中可   |
| バシットカニクヴァイバー プロタイプ(1) | xcd+K                      | 空中可   |
| ロックイット(1)             | xcd+S                      |       |
| アクションチャージ             | (1)中 D                     |       |
| チャージ(2)               | xza+D                      | ホールド可 |
| チャージバースト              | (2)中 H                     |       |
| ファフニール                | azxcd+D                    |       |
| タイラントレイブVer.Ω         | dcxzd+H                    |       |
| サーベージファンク             | dcxzd+P                    |       |
| ドラゴンインストール(3)         | dcxzd+dcxza+S              |       |
| 殺界                    | (3)中 P-K-S+H-D-K-S+dcxzd+H | ※     |

\*TG100%消費,チャージレベル3

| EXTRA 聖騎士団ソル  |                            |     |
|---------------|----------------------------|-----|
| 特殊技           | 一定距離ダッシュ後, P               |     |
| 特殊技           | 一定距離ダッシュ後, K               |     |
| ガンフレイム        | xcd+SorH                   |     |
| ヴォルカニクヴァイバー   | dcx+SorH                   | 空中可 |
| ロックイット        | xza+S                      |     |
| ハンディットリヴォルヴァー | xcd+K                      | 空中可 |
| ライオットスタンプ     | xza+K                      |     |
| ファフニール        | azxcd+D                    |     |
| ヴォルカニクヴァイバー   | dcx+D                      |     |
| ガンフレイム        | xcd+D                      |     |
| タイラントレイブ      | dcxzd+H                    |     |
| ドラゴンインストール(3) | dcxzd+dcxza+S              |     |
| 殺界            | (3)中 P-K-S+H-D-K-S+dcxzd+H |     |
| オールガンスプレージング  | xcdxcd+H                   |     |

### クリフ

|            |             |     |
|------------|-------------|-----|
| 咆哮返し       | xcd+PorS    |     |
| 頭蓋砕        | xza+S       | 空中可 |
| 先の先(1)     | xza+P       |     |
| 地獄突っ込み     | (1)中 P      |     |
| 首締ぎ        | xza+K       |     |
| 鱗割し        | dcx+H       | 連打可 |
| 四肢落とし      | (空中)azxcd+S |     |
| 空中咆哮返し     | (空中)xcd+D   |     |
| リフレクシア     | xcdxcd+S    |     |
| ソウルサヴァイヴァー | adaxcd+H    |     |
| 破龍爆砕       | xcdxcd+H    |     |

### ジャスティス

|           |            |          |
|-----------|------------|----------|
| ヴァルキリアーク  | xcd+P      |          |
| ミカエルソード   | azxcd+H    |          |
| N.B.      | axz+SorH   |          |
| 起爆        | N.B.浮遊中 P  |          |
| S.B.T     | axz+K      |          |
| サベリアートランス | xcd+D      | 空中可      |
| インベリアルレイ  | dazxcd+S   |          |
| ミカエルブレイド  | dcxzd+H    |          |
| ガンマレイ     | adadcxza+H | TG100%消費 |
| イグレイザー    | xcdxcd+H   |          |

## 『GUILTY GEAR ISUKA』

### ボスソル

|                   |                |     |
|-------------------|----------------|-----|
| ガンフレイム            | xcd+P          |     |
| 空中ガンフレイム          | (空中)xcd+SorH   |     |
| ガンフレイム(フェイント)     | xza+P          |     |
| ハンディットリヴォルヴァー     | xcd+K          |     |
| ライオットスタンプ         | xza+K          | 空中可 |
| Sグラントヴァイバー(1)     | xza+S          |     |
| Hグラントヴァイバー        | xza+H          |     |
| 地上Sヴォルカニクヴァイバー    | dcx+H          |     |
| 地上Hヴォルカニクヴァイバー(1) | dcx+H          |     |
| 叩き落とし             | (1)中 xza+K     |     |
| 空中ヴォルカニクヴァイバー     | (空中)dcx+SorH   |     |
| ファフニール            | azxcd+H        |     |
| ぶっさらばうに投げる        | (近接)dcx+K      |     |
| タイラントレイブ Ver.β    | dcxzd+H        |     |
| サーベージファンク         | xcdxcd+P       |     |
| 技名無し(ドラゴンリヴォルヴァー) | (空中)dcxzd+SorH |     |

### ボスカイ

|                      |              |  |
|----------------------|--------------|--|
| スタンエッジチャージアタック       | ※※※+S        |  |
| 技名無し(スタンエッジプロダクション)  | ※※※+H        |  |
| 空中スタンエッジ             | (空中)※※※+SorH |  |
| ヴェイバーラスト             | ※※※+SorH     |  |
| グラントヴェイバーラスト(1)      | ※※※+S        |  |
| 斬り払い                 | (1)中 ※※※+K   |  |
| ニードルスバイク             | ※※※+K        |  |
| クレセントフラッシュ           | ※※※+K        |  |
| エレガントに斬る             | (近接)※※※+P    |  |
| 技名無し(ライトゲライトニグ(リリス)) | ※※※※※+H      |  |
| ライド・ザ・ライトニング         | (空中)※※※※※+H  |  |
| セイクリッド・エッジ           | ※※※※※+P      |  |

### レオバルドソル

|              |            |  |
|--------------|------------|--|
| 超ハイタッチ!      | dcx+P      |  |
| 超お手          | azxcd+S    |  |
| バーフェクトレインボウ  | axz+K      |  |
| リバーズリバー      | xza+S      |  |
| キラート( Lv.1 ) | xcd+P      |  |
| キラート( Lv.2 ) | xcd+K      |  |
| キラート( Lv.3 ) | dcxzd+K    |  |
| BOB          | cazxcdcd+S |  |

### ザコA

|         |       |  |
|---------|-------|--|
| 剛天雷撃キック | xza+K |  |
|---------|-------|--|

### ザコB

|          |       |  |
|----------|-------|--|
| 魔人撲滅タックル | xza+P |  |
|----------|-------|--|

### ザコC

|          |          |     |
|----------|----------|-----|
| 光臨疾風波    | xcd+SorH |     |
| 落極龍神スバイク | xza+K    | 空中可 |

■ フォースブレイク ■ 覚醒必殺技 ■ 一撃必殺技

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.77

# GUILTY GEAR 10th MEMORIAL BOOK

## STAFF

- 発行人 浜村 弘一
- 編集人 青柳 昌行
- 編集長 猿渡 雅史
- 副編集長 杉田 哲朗
- デスク 霜田 和人
- 編集スタッフ 尾崎 貴也 / 伊丹 恭 / 河野 淳一 / 野口 晶 / 安藤 慶祐 / 花澤 貴宏 /  
上田 裕生 / 高瀬 康次 / 井川 史也 / 松浦 恵介 / 原 孝則 / 山田 卓志  
株式会社ウエッジホールディングス プレインナビ事業部 (三上 道能 / 刈屋 幸治 / 佐藤 祐次)
- ライター (五十音順) カイゼルちくわ / KYO / ケンちゃん / パチ / まこーる
- アートディレクター 小林 歩 (有限会社ダイアートプランニング)
- デザイン 相星 敬介 (有限会社ダイアートプランニング)
- フォトグラフ 雲岡 直樹 / 鬼東 麻里
- スペシャルサンクス (五十音順) アークシステムワークス株式会社 株式会社セガ
- 印刷 凸版印刷株式会社
- 発行 株式会社エンターブレイン  
〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1  
雑誌コード: 61957-13  
2009年3月20日 初版発行

本書の内容や落丁・破損についてのご質問  
株式会社エンターブレイン カスタマーサポート  
電話: 0570-060-555 (土日祝日を除く 12:00~17:00)  
メール: support@ml.enterbrain.co.jp  
※無記名のメールには返信していません。また、フリーメールアドレスからのメール、  
および、HTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

### プライバシーポリシー

本誌におけるプレゼントのご応募などに関連してお客様からいただいた個人情報につきましては、  
弊社のプライバシーポリシー (<http://www.enterbrain.co.jp/>) の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

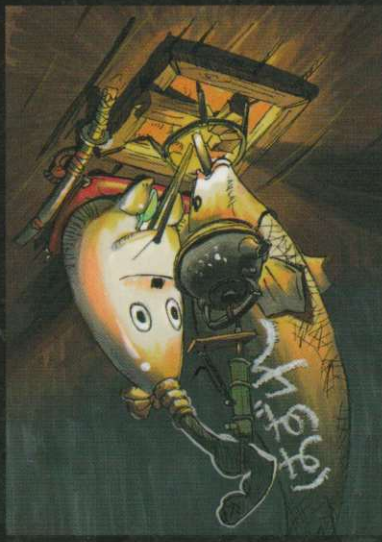
©ARC SYSTEM WORKS

©2009 ENTERBRAIN, INC. All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means,  
electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN, INC.  
株式会社エンターブレインの明示の許諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます

enterbrain ARCADIA EXTRA Vol.77

# GUILTY GEAR

## 10th MEMORIAL BOOK



enterbrain ARCADIA EXTRA Vol.77

# GUILTY GEAR 10th MEMORIAL BOOK



9784757748019



1929476023001

ISBN978-4-7577-4801-9  
C9476 ¥2300E

定価 本体 **2,300円** +税

平成21年3月20日発行

発行人/浜村 弘一 編集人/青柳 昌行 発行所/株式会社エンターブレイン  
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)

 enterbrain

©2009 ENTERBRAIN,INC. All Rights Reserved.  
©ARK SYSTEM WORKS

雑誌61957-13 ©2010.04 Printed in Japan 凸版印刷株式会社

# GUILTY GEAR 10th MEMORIAL

ギルティギア 10th メモリアル

月刊アルカディア編集部・責任編集  
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.

GUILTY GEAR 10th MEMORIAL BOOK

ギルティギア 10th メモリアルブック

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol. 77



税  
発行  
イン  
代表)  
ain



# GUILTY GEAR

10th MEMORIAL

ギルティギア 10th メモリアル

月刊アルカディア編集部・責任編集  
enterbrain mook ARCADIA EXTRA

GUILTY GEAR 10th MEMORIAL BOOK

ギルティギア 10th メモリアルブック

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol. 77

