

ヤオヨロズ...

ブオーールドアウン

成人向





オール・フォー・ワン！

ニヤ...

私を捕えて
どうするつもりです



何簡単なことだよ
お嬢さん
手伝ってもらおうだけさ

弔を、ね



脳無を
知っているね

心配は
しなくていい
君は協力してくれるさ

一体何を言ってる……



おやすみ

じゃあ



だが君の個性は
知識あつてのもの

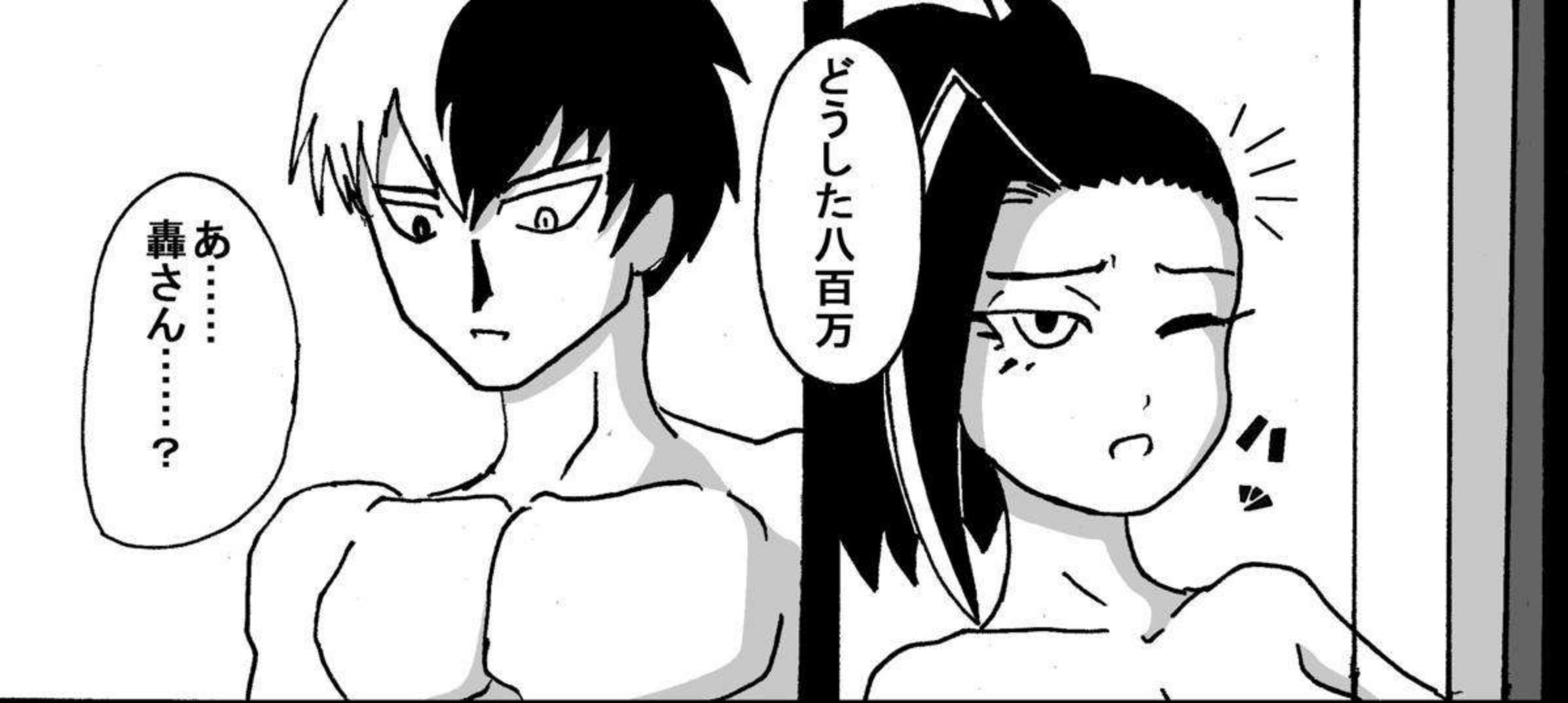


君の知性は残すよ
安心してくれ

それ以外は
こちらの
都合いいように
させてもらうがね



君を
それに
する



どうした八百万

あ……
轟さん……？



じゃあ始めるぞ
力を抜け

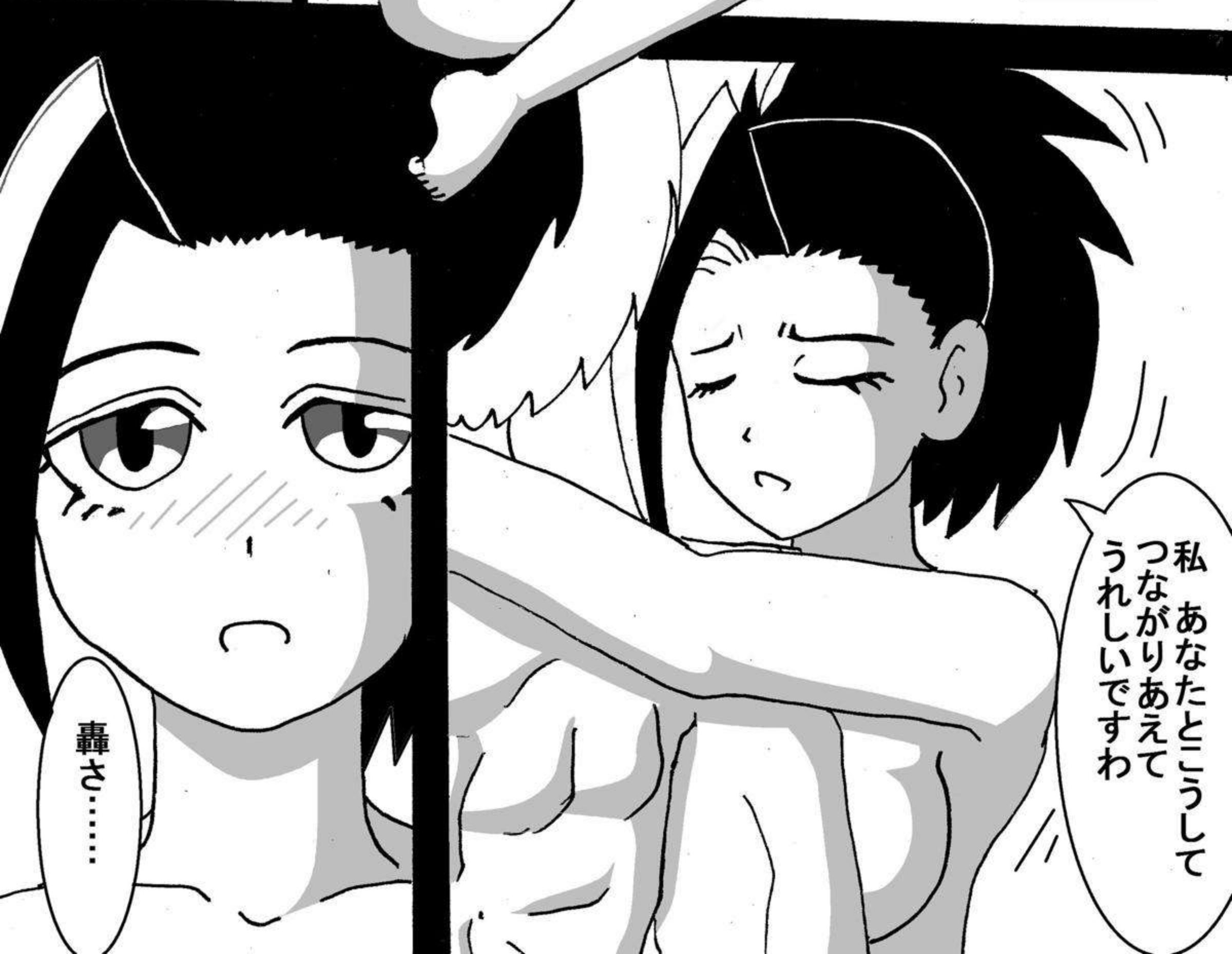
行くぞ

ん……

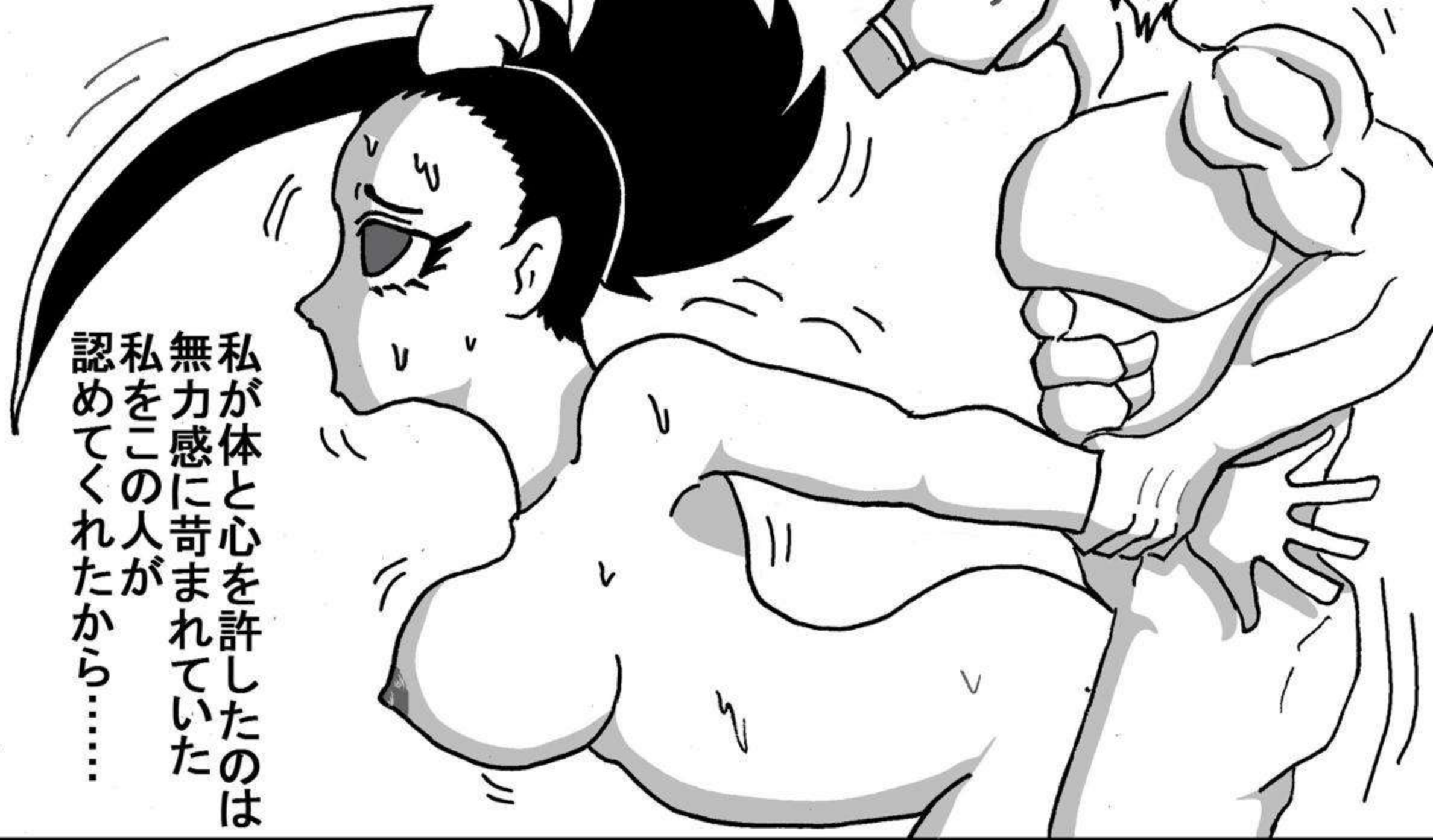


そうか私……

轟さんと……







私が体と心を許したのは
無力感に苛まれていた
私をこの人が
認めてくれたから……



そうでした

かしら……

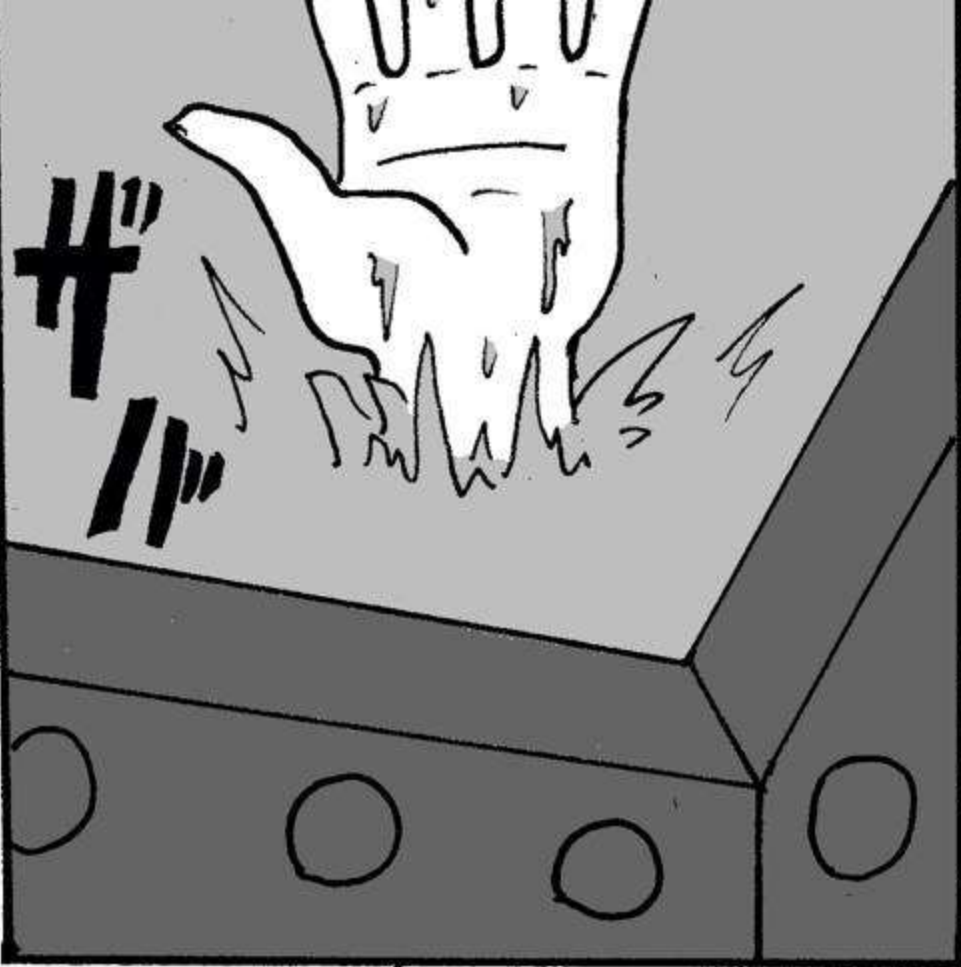


本当に



もうどちらでも
かまいませんわ

今私の中を満たしてくれる
この快樂さえあれば……



ザッ
バッ



おはよう
気分はどうだい
八百万百くん

脳無
です

いいえ 私は
死柄木様の部下として
生まれ変わりました





僕のヒーローアカデミア バトルフォーオール システム解説+八百万対戦攻略

ですわ！

・システムでまず覚えておくこと

サイドキックは超強い！！

サイドキックはサイドキックゲージがたまっている状態で、以下の状況に当てはまっていなければ出すことができます。

・空中にいる ・のけぞり中 ・暗転中

つまり、ガード中や攻撃モーション中でも出せるのです。

と言うことは、アシストの種類やゲージ状況にもよりますが、攻撃を地上でガードされる＝アシストをくらってしまうということになります。

そこで重要になるのが、相手にサイドキックを使わせる事、そして使いづらい攻めをすること。

開幕直後はヒーローゲージがなく反撃も安いため

いかにゲージを貯めるか、

いかに一回のサイドキックでダメージを取るかが大切です！

ウルティメットモードはヒーローバーストのために使う！

このゲームで大ダメージを取れるのは、超必殺技、PlusUltra技だけと言ってもいいです。

そしてその二つの技は、暗転後からヒットするまでにわずかですが時間があります。

そこでその一瞬の間にウルティメットモード発動→ヒーローバースト発動とすることで、大ダメージを逃れることができるのです！

(梅雨ちゃんのPU技など、避けられない技もあります)

そのため個性コントロールは、あとワンタッチでウルティメットモードが発動できる状態でキープし、それ用にゲージも1本取っておくといいでしょう！

・細かい特殊なシステム

- ・同じ技を連続ガードさせるとその時点でガード硬直が切れる
(例・Y→一瞬開けてYなど)
- ・サイドキックゲージはサイドキック呼び出しの暗転中も回復する
- ・のけぞりには小・中・大・よろけの4種類あるが、ガード硬直は一律(多分)
- ・攻撃はじきは飛び道具判定のものやつかみ技をはじけない

以上のことをふまえたりふまえなかったりしつつキャラ攻略に行きましょう！

八百万百 技性能解説

棒スタイル

Y	ガード後	微不利	よろけ小	出が遅い	リーチが長い
YY	ガード後	大不利	ふっとばし		
空中Y	よろけ中		リーチが長い(特に正面に)		
創造:剣	ガード後	不利	ふっとばし		
創造:盾	盾を構えきる頃	ガード判定発生	飛び道具・つかみ技も返せる		
創造:網	ガード後	五分以上	着地間際	出せば地上技につながる	

剣スタイル

Y	ガード後	有利	よろけ小	発生普通	
YY	ガード後	微有利	よろけ小		
YYY	ガード後	不利	よろけ大		
空中Y	よろけ中				
創造:棒	ガード後	不利	ふっとばし		
創造:布	ガード後	大有利	出が遅い	YYYからのみ連続ヒット	
創造:盾	ガード後	五分以上	低空	出せば地上技につながる	

超必殺技

チョロいですわ！ のけぞり小以上の技をキャンセルで連続ヒット
棒スタイルY、YYの先端ヒットからはつながらない

PlusUltra技

創造乱舞 ガード性能あり ガードブレイクやミッドナイトもガード可能
発生は遅く、のけぞり大、ふっとばしキャンセルでつながる

各サイドキッカー言解説

相澤	相手の必殺技を封じる	ガード不能	再使用まで11カウント(以下C)
リカバリーガール	体力小回復		再使用まで37C
障子	技の硬直中以外はオートでガード	持続9C	再使用まで10C
常闇	3段攻撃で間合いが離れる	出はやや遅い	再使用まで27C
芦戸	出が早い	すかった時は配置系飛び道具に	再使用まで26C
瀬呂	出が遅い	ヒット時拘束	再使用まで23C
葉隠	出が早い	ヒット時拘束	自キャラより後ろに出現 再使用まで22C
尾白	出が早め	ヒット時小浮かし	再使用まで25C
13号	出が遅い	複数ヒットで長時間のけぞらせる	再使用まで22C
セメントス	壁出現	壁を抜けて打撃は当たらず飛び道具は当たる	再使用まで10C
ミッドナイト	出が遅い	ガード不能	長時間無防備にする 再使用まで20C
マウントガール	出が遅い	大ダメージ打撃	相手はダウン 再使用まで12C
脳無	あらゆるのけぞりを無効にする	効果は1カウントくらい	再使用まで25C
黒霧	出が遅い	ヒット後相手を上空から落下させる	再使用まで23C



通常攻撃には見た目+1キャラ分位の攻撃範囲が付けられています。遠い、と思った所からも攻撃が当たりますので、相手のガードブレイクを見たらすぐ緊急回避で間合いを離して、安全な位置から攻撃ができます！

棒スタイルの最大の強みは、ガード後有利がとれ、間合いが広くてサイドキックで反撃されづらく、はじかれない「創造：網」です。この技で相手の体力を細かく削ってじらしていきましょう。ガード判定付きで突っ込んでくるような技(例・出久の一本背負い)にはよわいので、そこはジャンプYを混ぜるなど読み合いです。また、「創造：盾」は飛び道具やつかみ技も取れますが、出が遅いので使うには読みや素早い反応が必要です。



剣スタイルでは「創造：布」が強力。出は遅いものの、発生保証が早く隙が小さく、ガードさせて有利なので多めにばらまいていけます。強引に緊急回避で近づいてくる相手には、キャンセルして「チョロいですわ！」を撃って反撃することもできます。

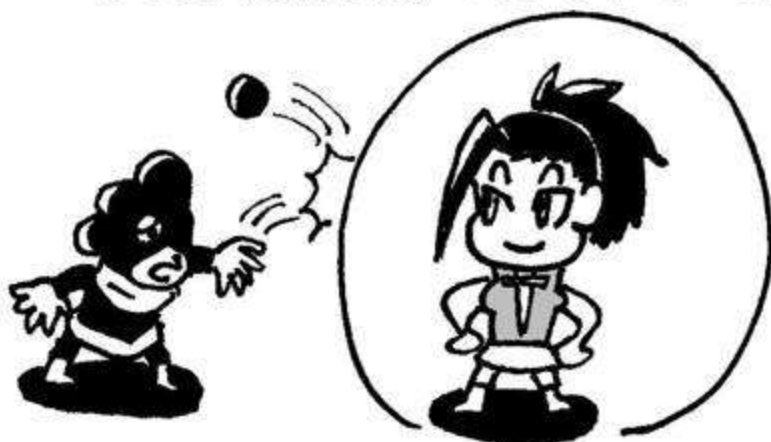


「創造乱舞」は出が遅いのですが、ガードブレイクすらガードしてしまうガード判定が付いています。そこで相手のガードブレイクや中間距離での飛び道具等に反応して出すことができれば、ヒーローバーストを出されることなく確定してヒットさせることができます！

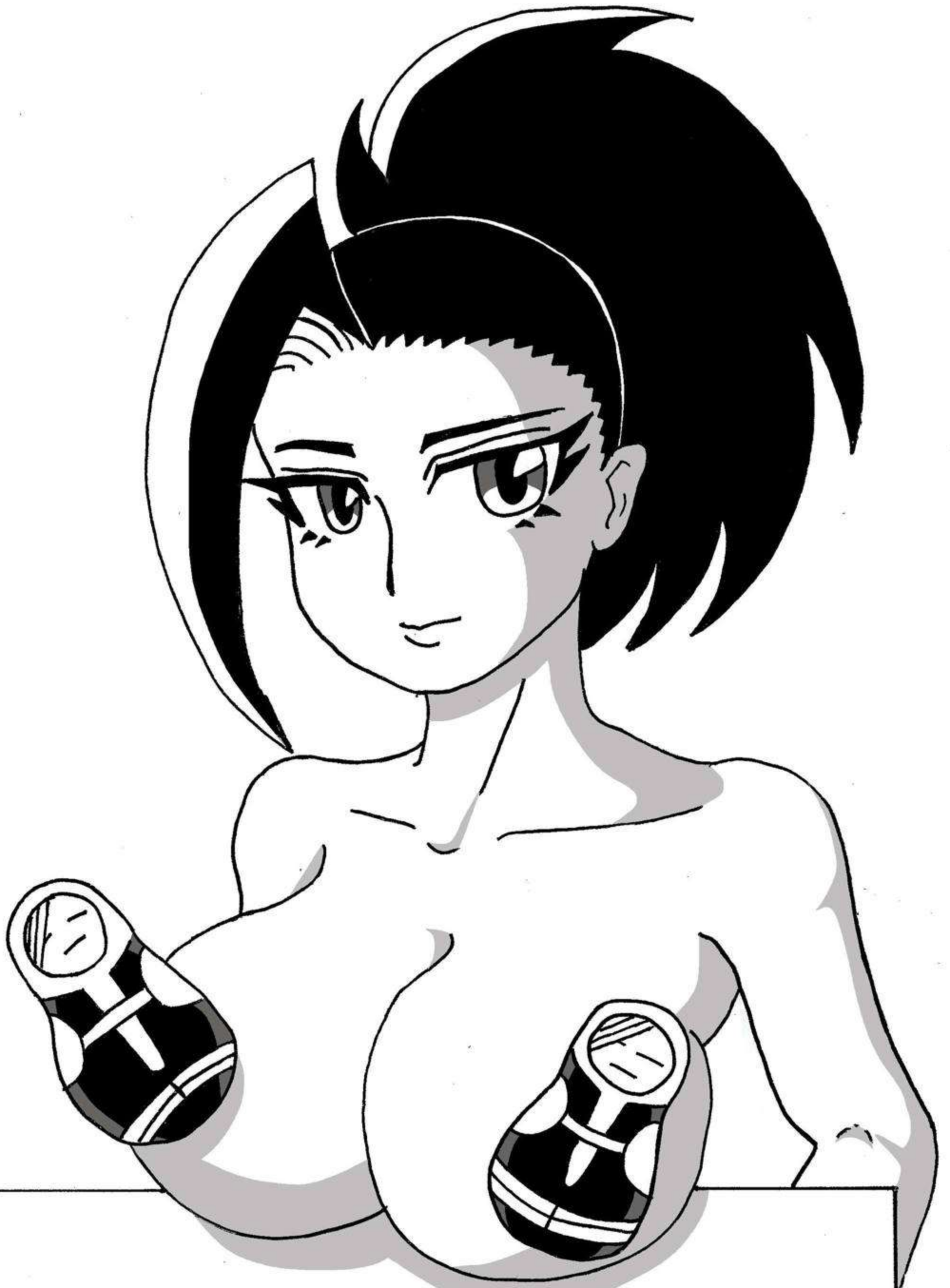
アシストはやはり尾白くんが強力。出が早くリーチもそこそこあるため、ガード時に発動させれば相手の隙にほぼ間違いなくヒットさせることが可能！追撃も容易ですし、単純に連続技を伸ばす用途にも使えます！



相手にサイドキックゲージがなければ、Y攻撃をガードブレイクでキャンセルした少し後に尾白君を発動することで、回避困難な連携を作ることもできます。こちらはゲージがあるときなど大きなリターンを見込める時につかっていきましょう。序盤に使っておいて、2度目の使用を狙ってもいいです。大体使用后25カウントでゲージがたまります。



もう一人のサイドキックは、脳無がオススメです。ほんの僅かな時間、あらゆるのけぞりを無効にできます！相手のガードブレイクを見てから発動すれば反撃できますし、相手がこちらに反撃しようとしてサイドキックを出してきても、暗転後に後出しすれば無効化できるという万能ぶり。おまけに攻撃はじきののけぞりまで無効化してしまうので、脳無があるだけで相手はプレッシャーになるはず！使用後のチャージには、こちらも大体25カウントかかります。



発行・3階の者だ！！

発行日・2016年12月31日 著者・DEB