

それはショットガンとマチェットをくみあわせたまったくあたらしい兄貴・・・

- [機体解説](#)

- [最初に](#)
- [概説](#)
- [機体特性](#)
- [勝つ為に](#)

- [主力武装解説](#)

- [RW](#)
- [ショットガン\(RW\)](#)
- [RTショットガン\(RTRW\)](#)
- [LTショットガン\(LTRW\)](#)
- [前ダッシュショットガン\(前ダッシュRW\)](#)
- [斜め前スライディングショットガン\(斜め前スラRW\)](#)
- [LW](#)
- [ナパーム\(LW\)](#)
- [肩ボム\(LTLW\)](#)
- [前ボム\(前ダッシュLW\)](#)
- [CW](#)
- [立ち/歩きカッター\(CW\)](#)
- [縦カッター\(LTCW\)](#)
- [しゃがみ/スライドマチェット\(しゃがみCW/スライドCW\)](#)
- [前スラマチェット\(前スライディングCW\)](#)
- [RTマチェット\(RTCW\)](#)
- [近接](#)
- [ダッシュCW近接](#)
- [ダッシュLW近接](#)
- [CW近接](#)
- [LW近接](#)
- [RW近接](#)
- [RTLW近接](#)
- [しゃがみCW近接](#)
- [QS近接](#)

- [その他](#)

- [ナパーム\(LW\)からの連携](#)
- [両肩を違う色に塗れるのはコマンダーだけ！](#)
- [LJについて](#)
- [水中での性能変化](#)

## 機体解説

### 最初に

ボム・カッター・ライフル(ショットガン)と、全体的にテムジンに似た汎用機だが、全体的にテムジンより弱い。

特に初心者が頼れるような性能の武装が無い為、余程外見に惚れるか何かのこだわりが無い限り、基本的な事を学ぶまではテムジンを使う事をお勧めする。

## 概説

地上機動性能が優秀で防御力も高水準、と基本機体性能は高い。  
射撃もクセのない武装が揃い、非常に扱いやすい機体。  
各種マチェット投げはVアーマーに弾かれず、また距離によるダメージ減衰も起きないのが特徴的。

テムジンに似た汎用機体だが、中～遠距離ではダメージソースに乏しく、  
武器ゲージの効率も悪いため、手数が少なくなってしまうがち。  
さらに、適当に撃って当たる攻撃もなければ、一撃が大きい攻撃手段を多く持つわけでもない。  
近接が強い訳でもなく、着地硬直が全体的に長めの為空中制動も悪い。

ソフトに言うとは強くない。はっきり言うなら弱い。  
テムジンがリュウならさしずめダンってところ。しゃがみRWなんかマジ我道拳。  
自分の機体性能でゴリ押しするよりも相手VRの性能とクセを把握し、堅実に相手の硬直をとっていかなくてはならない。  
というまさに司令官VR。司令官たるもの常にストイックたれ。  
どこぞの仮面付けた人だって機体の性能差が戦力の決定的な差では無いって言ってたしね。

「司令官が前線に出るのってどうよ」って？  
なに、某コンボイ司令だって前線でドンパチやって崖から落ちてたし何ら問題はない。  
あくまで現場における指揮官ということだろう。

## 機体特性

BTにはさすがに劣るが後方以外の地上ダッシュが速く、空中ダッシュもそこそこ速い。  
旋回性能も高く、ダッシュ中でも結構旋回出来る。  
しかし着地硬直は大きめ。なるべく跳ばないようにしたい。  
アフア系列らしく横ダッシュキャンセルのフォロースルーが短く、キャンセルからすぐに攻撃を出すことができる。

RTCWやcLTCWなどターボ攻撃はそこそこ良好な誘導性能を持つが、ダッシュ攻撃の回頭・誘導性能はいまひとつ。  
空地問わず前ダッシュ系LWはこの「回頭性能の悪さ」が顕著で、適当に撃っても明後日の方向へと暴投する。威力も微妙に低い。  
近接攻撃は[アフームドST](#)とほぼ同じモーションで、獲物がナイフからマチェットになった分だけ範囲は広がったものの、  
一番の特徴だった判定発生速度が落ちてしまった。  
そのため範囲は広くても肝心の正面に攻撃判定が出るのが遅いCW近接。  
出るのは速いが左右の判定が弱いRTLW近接などチグハグさが目立つ結果になっている。  
威力自体も全般的にSTより低下してしまっている。ブン投げまくるもんだから、痛んで刃こぼれでもしているのだろう。  
更に言うとも範囲が広がったと言ってもあくまで「STと比べて」である。  
テムジンやスペシネフ等とは比べるまでもなく、フェイよりも更に短い。  
リーチだけで言えばライデンのバズーカ殴りと大差無いので、良く把握しておこう。  
またしゃがみCWなどでマチェットを投げてしまうと、  
戻ってくるまでの間LW近接・CW近接全般の判定がなくなってしまうことにも注意。  
QS近接も判定が無くなる。  
唯一出せるRW近接は出こそ早めだが範囲が狭く頼れるモノではない。

## 勝つ為に

この機体が性能面で他機体と張り合える所は、その高機動と汎用武装を生かした徹底的な防御戦闘にある。

ひたすらリスクを避け、何が何でも相手より先に1発当て、壁と友達になり、相手の焦りを待つ。ゲージ効率の悪さから過度な攻めが出来る機体では無く、また高火力武装での事故待ちもほぼ見込めないで、他の機体以上に軸を合わせて攻撃することとタイミングの取り方、そして牽制と本命のゲージ配分が重要。リードされても決して焦らず立ちまわろう。

「テムジンと違って」「テムジンよりも～なので」「それでもテムジンならなんとかしてくれる」というのを見続けると、はいはいどうせコンパチの劣化版ですよ...とネガティブになりがちだが

それは見方を変えれば「誰もが認める、一見似てるけど中身は全く別物の機体」ということ。真っ直ぐ画面を見てしっかりコントローラーを持って、ポジティブに行こう。

## 主力武装解説

### RW

#### ショットガン(RW)

- 立ち / 歩き

連射速度が良い。中～遠距離での牽制や、寄ってくる相手の移動先に置いておく。歩きながら出すとダッシュでキャンセル出来なくなってしまうので注意。近距離であればVアーマーに弾かれにくい。撃ちすぎるとRWゲージの回復が追いつかなくなるので注意。

- シャガみ / スライド

立ちRWよりも弾速が早いショットガンを連射。射程制限有り（遠距離だと途中で弾が消える）立ちよりも当てやすいが、ゲージ消費が激しいので、テムジンのように牽制として使うのではなく、もっぱら相手の硬直取りに用いる。z軸方向の誘導が優秀。

#### RTショットガン(RTRW)

- 立ち

立ち止まって高威力の炸裂弾を発射。そこそこの誘導と弾速を持つ。基本は立ったまま遠距離で撃つが、隙が大きいので乱発は控えよう。ゲージが不足していても発射可能だが、発射モーションは短縮されない。反動で銃口が跳ね上がるというモーションの関係上、低い壁に密着して撃つと、最後の一発だけ上を越えたりする。実はエンジェランのLTCW（ミラー）を叩き割れる。爆風はスペシネフの大玉を誘爆させることが可能。

- シャガみ

立ちと違いゲージが30%程度の状態で発射すると動作時間が短くなるため、隙が少なくなる。大玉を消すならこちらで。

- ジャンプ

旋回しながらバラまいたりもできるが、基本的にはバクチ。

## LTショットガン(LTRW)

- 立ち

Vアーマー削り・相殺性能がそこそこある青いショットガンを発射。  
発射時に何発か低い壁を越えるが、ダメージがなく、途中でキャンセルできないので、使用頻度は低い。

- しゃがみ

立ちと違ってダメージがあり、射出中にダッシュでキャンセル可能。基本的にこちらを使用。  
立ちもそうだが妙に誘導してくれるので牽制にも向き、ダッシュ攻撃後の硬直キャンセルにも使えたりと使い勝手がいい。

## 前ダッシュショットガン(前ダッシュRW)

- 地上前ダッシュ

主要なダメージ源。高威力のショットガンを連射。近距離で当たればほぼダウンを奪える。  
撃ち始めの初速に欠け誘導や銃口補正も悪く、判定も弱い。交差法での前ビ合戦につきあうとまず負ける。

特に誘導と上方向の銃口補正は皆無と言っていいレベル。

適当に撃っても当たらないので、相手の着地硬直などをよく狙って撃つこと。

幸い弾数だけが多いので、着地タイミングをずらしてくる相手にも当てやすい。

そして弾数の多さが災いして1回撃ってしまうとRWゲージがすっからかんとする。

お世話になる武装だが、決して頼れる性能では無い。乱発も出来ない。

- 前スラ

前スラショットガンは若干ながらVアーマーを削るが、近距離でも弾かれ易くダウンしにくいいため使えない。

スライディングショットらしく上方向にも飛んで行くが、空中のスペシネフにすら弾かれることも多い。

密着で当ててダウンを奪えない事がごく稀にある。そうなると大抵の場合反撃確定なので、諦めよう。

- 空中前ダッシュ

テムジンのそれと違い命中してもダウンさせにくいいため使い勝手はいまいちだが、逆にそのおかげで多段ヒットしやすいのがメリット。

ただし命中してもその後着地するまでが遅く、前スラと同じくダウンを奪えない事もあるので、最悪当てたのに反撃確定な場面も多い。

どうしても使うならLJ(後述)で。というよりLJ以外で使ってはならない。

## 斜め前スライディングショットガン(斜め前スラRW)

テムジンに比べて威力は劣るものの、弾速や貫通性能は相変わらず優秀。

ついでにVアーマーで弾かれやすいのも相変わらず。

ただしVアーマー削り能力がテムジンより大幅に劣る関係で、

テムジンみたいに多段させて大ダメージを...というのは期待出来ない。

硬直を取られない程度の距離からの牽制、弾速を活かした着地取りに。

## LW

見た目はアファ兄弟と同じだが、兄弟の中で一番性能が悪い。  
STには相殺性能や威力で、BTには出の早さや技後硬直など取り回しの面で負けている。

### ナパーム(LW)

- 立ち / 歩き

アファームド系列お約束のナパーム。兄弟と比べて相殺性能がイマイチだが、それでも重要。  
接近時、爆風を追いかけるように前ダッシュ（ナパームダッシュ）したり、  
旋回を使って相手の移動先に置いておくなど、使い道は多い。

- しゃがみ / スライド

立ちで出すよりも相殺性能が上がる。  
ライデンのグランドボム等立ちナパでは消えない物も消したり誘爆させたり出来るので結構重要。

### 肩ボム(LTLW)

- 立ち

マッスルポーズ。  
跳ねながらゆっくり相手に向かう小さなボムを発射。  
爆風は小さくダメージも無い。  
密着状態で相手の起き上がりに重ねて視界を奪うくらいにしか使えない。

- しゃがみ

一定距離進むか、壁に当たると爆風を発生するボムを2発1セットで発射。  
相殺性能が高く、Vアーマー削り能力もある。消費ゲージも少なく非常に有用。  
壁に当てて爆風をバリアにしたり、ダウン追い打ちでVアーマー削り & 相手の反撃相殺に使ったり。  
起き上がり直後の無敵時間を利用してダガーやグラボムを撒いてくる相手なら、  
撒こうとしたところにぶつけてやることで一手有利に動ける。  
射出が遅いため、BTのようにとっさの相殺に使ったりは出来ない。

### 前ボム(前ダッシュLW)

ドーム上に爆風を発生するボムを投げつける。  
広い攻撃判定と相殺性能を持つ優秀な削り武器。  
斜め前ダッシュだと少し投擲距離が伸びる。  
上述の通り攻撃入力から相手に向くまでの回頭性能に劣る。  
そのおかげで程よい置き位置に投げる事も  
相殺判定は爆風のエフェクトよりもちょっとだけ長く持続する。  
空中前ダッシュLW(空爆)は近距離だと非常に当て易い、体力差数%なら最後に投げたりすると逆転出来る。かも。  
空中前ダッシュから出した場合は、上手く爆風の中に着地しよう。  
ただし投げた後がST並みに隙だらけなので、BTのような使い方は出来ない。

## CW

### 立ち/歩きカッター(CW)

相殺性能のあるソードウェーブを発射。  
[テムジン](#)と全く同じ...と思いきや、地味にVアーマー削り性能が追加されている。  
Vアーマーにも弾かれないので、相手のちょっとした隙に。  
立ちはすぐにダッシュでキャンセルできる。  
歩きは移動方向によって出る高さが変わり、  
特に左方向へ歩いている場合は低い壁を越えることができる。

### 縦カッター(LTCW)

相殺性能は普通のカッターより落ちるものの、誘導性能が高く抜ける壁も多いため重宝する。  
立ちとしゃがみでは誘導性能はしゃがみLTCWの方が、壁抜け性能は立ちLTCWの方が上なので使い分けが肝心。  
ナパームの後に出して爆風で隠しつつ前進させたり、出す前に少し旋回して誘導角にアクセントをつけたり、嫌らしく使おう。  
発射時の障害物との距離や進入角度によっては、基本的に抜けるはずの障害物であっても抜けない場合があることに注意。

- 立ち

テムジンのものとはほぼ同様、ゆっくり相手を追う。牽制の第一手。  
障害物を抜けやすいが、パブリックポートなどの障害物は絶対に抜けない。  
またボムなどによっても簡単に消される。

- しゃがみ

テムジンのものより出る位置が高い関係で、障害物を抜けやすい。誘導性能は非常に良好。  
立ちLTCWと違い爆風系の相殺武器に対して非常に強く、グリスのしゃがみLWなどを除くほぼ全ての爆風を貫通するが、弾には消され易い。  
ちなみにソードウェーブ系の中ではこれだけVアーマー削り性能が無い。

- ジャンプ

縦カッターだが当たると相手がしびれる。  
距離とタイミングによっては前ダッシュ攻撃やダッシュ近接で追い打ちできることも。  
狙えるチャンスは少ないが逆転狙いに。

### しゃがみ/スライドマチェット(しゃがみCW/スライドCW)

マチェット投げ。弾速が速く、威力もなかなか。  
近～中距離の相手のちょっとした隙を狙撃する。  
基本的に弾かれないのでVアーマー100%の[エンジェラン](#)や[ドルドレイ](#)に遠距離から投げてもよく刺さるが、  
カッターではないので相殺性能は低く、ボムやカッターであっさり帰ってくる。  
また、マチェット投げ全般は戻ってくるまでCWや近接攻撃のほとんどが使用出来なくなるので注意。  
ちなみに障害物から右半身だけ出ていれば投射可能。

## 前スラマチェット(前スライディングCW)

高威力のマチェット投げ。主要なダメージ源。  
相手の空中(ダッシュ)攻撃後の着地など、相手の大きな硬直は絶対に見逃さないこと。  
弾速や上方への射角補正は良好だが発射後の誘導が今ひとつ、  
とくに左右の誘導は皆無なので、相手に密着して叩き付けるイメージで撃つと良い。  
しゃがみ/スライドと違ってボム・ナパームを抜けやすいが、カッターであっさり帰ってくるのは相変わらず。  
ただしダッシュが終了する直前のタイミングで入力すると、  
相手の方を向くだけでマチェットを投げない(ゲージ消費も無し)。  
これはスライディングショットそのものの仕様(別機体の場合「学ドル撃ち」として有名)によるもので、アーケード版でも同様だった。  
ダウン性能はそこそこ高いが、少し離れると大幅に低下する。

## RTマチェット(RTCW)

### ・ 立ち

遠距離における横の誘導が極めて強く高威力で、射程距離は無制限。  
縦方向の誘導性能は全くないのが難点。  
静かに発射される上途中から加速するため、遠距離でのんびり横ダッシュしている相手に当たったりする。  
しかし基本的に弾自体の判定が弱いいためか命中率は高くないので、乱用は禁物。  
相手の持つ攻撃にもよるがナパームで防壁を張ってからのほうがベター。  
こっちは障害物から左半身だけ出ていれば投射可。壁がないよりマシ。

### ・ しゃがみ

当たると少量のダメージと共にマチェットが相手に刺さる。  
10秒経過するか(相手側のレバガチャで時間短縮可能)、相手がダウンすることで抜ける。  
刺さってる間は相手の機動力が落ちるものの追加ダメージといったものは無く、  
戻ってくるまでCW系の攻撃が使えなくなる。  
しかもなぜかLWボム、ナパーム系が一切効かなくなるという意味不明なデメリット付・・・なのだが  
刺さっている間は射撃によるノックバック無敵が発生しにくいという特徴がある。  
なので運が良ければLJ前ダッシュRW全多段でドルドレイ即死なんてことも出来る。運が良ければ。  
ライダーキックをも超えるロマン溢れる一発ネタだが、わからん殺しの域を出ない。  
パッと見地味だし、そもそもcRTCW自体が当てにくい。  
しかし決まった時の相手を何を言っているのかわからねーと思うが俺にも何をされたのかわからなかった状態にする能力だけは天下一品と言える。

### ・ ジャンプ

高威力のマチェット投げおろし。基本的に奇襲・博打技。  
旋回して相手の移動先を狙う。当たったら天国、外したら地獄。  
射程距離自体はそれほど長くないので、あまり遠距離だと無意味。

## 近接

パッと見強そうだが遅い・狭い・痛くないと三拍子揃って全機体中でも下位ランクの性能。

マチェットは基本的にブン投げる物です。

## ダッシュCW近接

コマンドーの近接でダウン追い打ちができるのはこれだけ（真空以外）。  
前ダッシュ攻撃でダウンを奪ったらなるべく当てたい。左側に判定が出ている時間が長い。

## ダッシュLW近接

振る範囲が広く変な硬直も無ければ旋回性能も高い、この機体には珍しい素直に「高性能な」格闘。  
引っ掛ける性能は十分に持っている為、結構狙っていける。

## CW近接

左から振り右で切り返して左へ切り払い。モーションの関係上攻撃判定が2回存在する。  
その為相手の速すぎるガードリバーサルを刈り取るなんて事もある。  
踏み込み性能も良く威力もありCW近接としてはそこまで出も遅くない・・・のだが  
振り始めから自機正面付近まで攻撃判定が無いのが最大の弱点。  
相手が少しでも左へ動くとスカル。グラフィック上では当たっているのにスカル。むしろ斬られる。  
とにかく安定しない格闘で、近距離で振り回すには非常に心許無い。  
硬直を取る以外に振るなら他の近接を使おう。  
上方向（特に右上）に怪しい判定があり、ジャンプしようとした相手がひっかかる場合もあるが、  
逆に坂などで相手がちょっと低い位置にいると密着していても当たらなかつたりする。

## LW近接

マチェットで横薙ぎ。出の速さ・範囲・威力全てにおいて平均的な攻撃。  
見た目は機体真後ろあたりから右側までカバーしているが、例によって判定が出るのが遅く後ろ部分はただの威嚇。  
しかしCW近接の様に左側で露骨にスカルる事は少ないので信用できる。

## RW近接

ショットガンで殴る。  
出は早いが如何せん範囲が狭い。威力も微妙。  
しかしながら万が一マチェットが遠くにあった場合振れる打撃はこれのみとなる。  
また、殴っても相手がよろけすらない場合があるので、当てた後も油断してはならない。  
相手のQS近接を潰したと思ったら逆に斬られて追い討ちで計2倍くらいもってかれた。なんて状況になり兼ねない。

## RTLW近接

素早い踏み込みからマチェットで細かく突きまくる。範囲は微妙だがとにかく速い。  
ダウン中に頑張っレバガチャして、追い打ち近接をはずした相手に突き刺すなんてことも可能。

## しゃがみCW近接

一応しゃがみ近接なので、テムジンのCW近接やバルのRW近接をくぐり抜けることができる。狙ってやるにはリスクが大きいけど、知っているだけでも違うので。

## QS近接

普通。ないし微妙。

単純な真っ正面からの回りあいでは勝てる機体では無いので固執せず、攻めのバリエーションとして捉えよう。

相手のQS近接を誘って裏切り前ビ(前ダッシュRW)で刈り取れるならまだ良かったのだが、前ビ自体も回頭遅い・射出遅い・判定小さいと悪い意味で三拍子揃っているのだから、大抵の場合相手に斬られる。

なので無理に追い込みを掛けるよりは安全策を取った方が良さそう。

何故かこの格闘だけST並に範囲が狭い。何故だ。

## その他

### ナパーム(LW)からの連携

立ちLW RTRW、しゃがみLW しゃがみRTRW、スライドLW スライドRWといった連携が可能。

スライドLWは相殺性能が高いのでそこそこ実用的。

### 両肩を違う色に塗れるのはコマンダーだけ！

## LJについて

[テクニク](#)内のLJとレバーを倒したまま空中ターボ攻撃の後半部分が役に立ってくる場面がある。

コマンダーは空中ダッシュ攻撃後、バンザイしながらゆっくり降下・着地する。

この部分が大きな隙になっているわけだが、LJで出すと攻撃終了とほぼ同時に着地するため、隙をなくすことが出来る。

また空前ダッシュRWやLWの回頭性を補えるので、

普段なかなか硬直を取りにくいテムジンの斜め前スラRWなんかにも硬直取りが可能。

成功したかどうかはバンザイの有無で見分けられる。

ただし失敗したらいつも通りの遅い回頭と硬直が待っているのだから、

実戦で使うつもりならまずトレーニングモードで徹底的に練習すること。

## 水中での性能変化

近接：変化なし。

RW:RT射撃のみ威力増加。それ以外は前ビなど威力の下がるものが多い。

CW:全般的に威力増加傾向。各種マチェット投げの威力が上がるのは嬉しい。

LW:変化しないものが多い中、RT射撃が大幅に威力上昇。

なんとターボ近接あてるよりジャンプRTLWの方が強い。

以下作成中