

A3 用紙対応

ビルボード A

A		
---	--	--

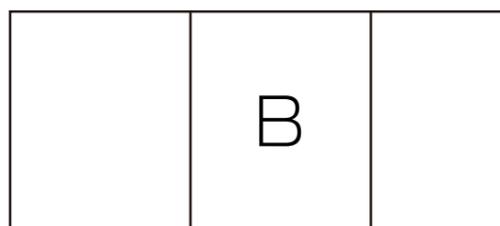
命を賭して争った ブレード・ストレンジャーズ Blade Strangers



Copyright © 2018 by Nicalis, Inc./Studio Saizensen Co., Ltd. not including underlying characters and elements owned by third parties. Solange and related characters are a trademark of Kinu Nishimura/empty. Umihara Kawasa and related characters are trademark of Studio Saizensen. Azure Striker GUNVOLT is a trademark of INTH CREATES CO., LTD. SHOVEL KNIGHT and the Shovel Knight character are trademarks of Yacht Club Games LLC. Quote and Curry Brace characters are trademarks of Nicalis, Inc./Studio Pixel. Isaac characters are trademarks of Nicalis, Inc./Edmund McMillen. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of their respective owners. All rights reserved.

A3 用紙対応

ビルボード B



基本操作



スキルゲージ消費 0

スキル攻撃



(レバー方向で技が変化します)

各キャラクターの必殺技であるスキル攻撃を出すことができます。レバー方向と組み合わせることで色々なスキル攻撃が出ます。

スキルゲージ消費 0

強スキル攻撃



(レバー方向で技が変化します)

通常よりも威力の高いスキル攻撃が出ます。

スキルゲージ消費 0.5

EXスキル攻撃



(レバー方向で技が変化します)

スキルゲージを消費しますが、さらに強力なスキル攻撃が出ます。

特殊攻撃



(レバー方向で技が変化します)

特殊攻撃ボタンで、相手の空中攻撃に対して強力な対空攻撃が出ます。
→ + E で、しゃがみガードではガード不能な中段攻撃が、↓ + E で、相手を転ばせる下段攻撃が出ます。
相手がダウンしていた時は ↘ + E でダウン追い打ち攻撃が、← + E で、吹き飛ばし攻撃が出ます。

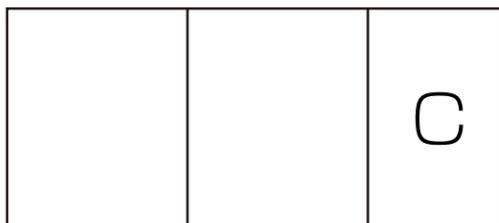
投げ



相手を投げるすることができます。相手に投げられたタイミングで、自分も「投げ」を同時に行うことで「投げ」から抜け出すことができます。

A3 用紙対応

ビルボード C



nicalis™

studio
最前線
SAI ZEN SEN

HPゲージ

キャラクターの体力ゲージです。ゲージが無くなると負けです。



コンボゲージ

コンボが続くことでゲージが減っていきます。ゲージが無くなるとそのコンボは終了します。

スキルゲージ

オフェンススキルやウルTRASキル等を発動する際に使用するゲージです。スキルゲージは最大で3つまでストックできます。



スキルゲージ 消費 1 or 2

ウルTRASキル

L + **H** + **S** or **H** + **S** + **E** or **L** + **S** + **E**

各キャラクターのスキルゲージを消費した特別な必殺技です。連続で素早く2回入力することでより強力なウルTRASキル Lv.2が発動します。(ウルTRASキル Lv.2はスキルゲージを2本消費します)

スキルゲージ 消費 1

オフェンススキル

L + **E** (空中も可)

オフェンススキルはスキルゲージを1本消費して発動中の攻撃をキャンセルして突進攻撃が出ます。突進攻撃後は更なる攻撃を叩き込むことができます。

スキルゲージ 消費 1

ディフェンススキル

← + **L** + **E** (ガード中)

ディフェンススキルは相手の攻撃をガードした時にスキルゲージを1本消費して出す切り返し攻撃です。攻撃にダメージはありませんが、当てれば相手をダウンさせることができ、相手の攻撃から逃げ出すことができます。

スキルゲージ 消費 1

ヒートアップ

L + **H** + **E**

ヒートアップレディアイコンが点灯し、スキルゲージが1本以上ある時に発動させることで「ヒートアップタイム」に突入します。ヒートアップタイム中は相手の攻撃の1発目を受けてものけぞることなく自分の行動を続けることができます。さらにスキルゲージの消費量も少なくなります。

