

必殺技	波動拳	
	昇龍拳	
色の技はX-BOX用	竜巻旋風脚	
	真空波動拳	
★の技はLEVEL3専用	真空竜巻旋風脚	
	滅昇龍拳	

コマンド (command) とは、コンピューターに対し特定の操作手順で与える命令の事。格闘ゲームでは、**必殺技**を出す為に入力するレバーやボタンの特定の操作を指す。通常技や特殊技を出す操作もコマンドと言えるが、通常「コマンド」といえば必殺技を出す際に入力する操作のみを言う。ちなみに[あの](#)人や[この](#)人、[その](#)人は "commando" だが、コマンドーとは司令官の事を指し、ゲームのコマンドもキャラクターに与える命令なので、原義的には実は同じである。

初出は初代**ストリートファイター**で、以降今日に至るまでほぼ全ての格闘ゲームにおいて取り入れられている。単に必殺技の出し方だけに留まらず、その作品やキャラクターの個性を表すとも言え、対戦格闘ゲーム最盛期においては色々な作品で様々な特徴あるコマンドが開発されていった。しかし、それは次第にコマンドの複雑化にも繋がり、初心者離れを呼んだ一因とも言われる。近年では対戦格闘ツールとしてのバランスを考え、簡略化あるいは共通化されている作品が増えた。

作品によってはコマンド受付がシビアなもの (KOF96) や暴発しやすいもの (KOF97) もあり、操作性とも直結している。その他、ボタン連打や押しっぱなし等、作品のコマンド受付の仕様をついた必殺技を出しやすくするテクニックから、省略コマンドや簡略コマンド、[タメ分割](#)や優先順位といったコマンド入力における上級テクニックまで存在する。

ちなみにAIにとってはコマンドの入力は必要ないので、どんな複雑なコマンドであろうがミスなく瞬時に出す事ができる。それどころか「[タメずにタメ技](#)」の様な、そもそも人間では絶対に不可能な動作も関係なく行う事が出来る。一番有名なのは「歩いて寄ってきたと思ったら、目の前でいきなり[サマーソルトキック](#)」と言われた、[ガイル](#)のAI限定行動「立ちサマー・歩きサマー」だろう。[超反応](#)と並び、AIが強い一因とされている。

MUGENではコマンドを自由に変える事ができる為、元がどんな難しいコマンドな技でも出す事は可能。だが「原作重視」や「変えたら負けのような気がする」との理由で変えない人も、ご利用は計画的に。後、MUGEN用オリジナルキャラや対戦格闘ゲームではないキャラをMUGEN化する際に、技のコマンドをどうするかは制作者の判断とセンスによるものだが、やはり「その性能に見合ったコマンド」にする事が理想的だろう。ウケ狙いや威力相当で複雑にしたいというのも有りだが、やはりコマンドは入力できてこそである。無闇やたらにコマンド入力をややこしくしたり条件を厳しくしたりするのは、操作する面でマイナス要素となってしまうので、キャラ製作の時には注意しよう。

## コマンドの読み方

1P側 (キャラクターが右向き) 時の操作が基本で、2P側 (左向き) 時には操作が左右逆になる。『 ? +P』など『レバー+ボタン』となっている物が多く、この『+』とは「レバー入力と同時に押し」という意味である。但し、実際にレバーとボタンを全く同時に入力するとボタン技の受付が先に行われてしまい、意図した技が出ない場合がある。なので厳密には「レバー入力を完成させた一瞬後にボタンを押す」とするのが正しいかもしれない。また『.』や『.』などでボタンが区切られている場合は「ボタンを順番に押ししていく」という意味になる。(順押しコマンド) インターネット上では、『236+P』などレバー方向の代わりに数字が書かれている事が多く、これは日本語入力のコンピュータは「? ?」などの斜めの矢印が入力しづらい為、矢印の代わりにテンキーの数字を用いているからである。『236』ならば「 ? 」という様に 8方向をテンキーの数字の場所に見立てている。また斜め表示に『 / 』『 \ 』を用いている場合もある。

テンキーの見方

7(? )	8( )	9(? )
4( )	5(N)	6( )

1(? )	2( )	3(? )
-------	------	-------

Nはニュートラル(レバー入力要素なし)。

なお、実際にキーボードで操作する際は のキーしか設定出来ない為、斜め方向への入力は二方向同時押しという形になる。

つまり、記述通りに236と入力しても斜めが入っていない事になるので注意が必要。

この場合、正確なコマンドは2・26・6となる。

もっとも内部コマンド自体が斜め方向を省略している場合が多いのでそこまで気にする必要もない。

でも昇龍コマンドなどは斜め必須な為必要な物、必要ないものを覚える必要はある。

ちなみに携帯電話では数字の配列がテンキーとは上下真逆な為、ケータイからコマンドを調べようとする場合は「数字が逆」という事を意識しないと混乱する可能性がある。

また、

- ・ 上 = U (up)
- ・ 下 = D (down)
- ・ 右 = F (forward)
- ・ 左 = B (back)

といった表記が使われる事もある。

## 代表的なコマンド

様々な作品において頻出のコマンドで、格闘ゲームにおいて基本的なコマンドと言える。

初出の必殺技名が通称に使われる事が多く、他作品であってもコマンドの説明に使われている。

### 通常必殺技系

#### ? + ボタン

通称「波動」。初出のリュウの「波動拳」に由来する。

最もメジャーなコマンドであり、飛び道具や突進技を中心に様々な技に割り振られている。

海外では主に「QCF」(Quarter Circle Forward)と表される。

#### ?+ ボタン

通称「昇龍」。同じくリュウの「昇龍拳」が由来。

対空技(対空投げを含む)に使われることが多い。たまに移動技に割り振られることも。

入力方向が連続していないため、格闘ゲーム初心者がつまずきやすいポイントでもある。合言葉は「歩きながら波動拳」。

海外では主に「DP」(Dragon Punch)と表される。

#### ? + ボタン

通称「竜巻」「逆波動」。同じくリュウの「竜巻旋風脚」が由来。

波動コマンドと同じく、突進技や飛び道具を中心に多種多様な技に使用されている。

海外では主に「QCB」(Quarter Circle Back)と表される。

#### ?+ ボタン

通称「逆昇龍」。これもリュウの「昇龍拳」に由来する。

昇龍コマンドに比べ、ガードから入力しやすいのが特徴。

用途としては移動技や当身技を中心に、変則的な突進技、対空技、飛び道具と多岐にわたる。

海外では主に「RDP」(Reverse Dragon Punch)と表される。

#### ? ? + ボタン

通称「ヨガ」「半回転」。初出である「ヨガフレーム」に由来。

これとは逆の入力をする「?? + ボタン」は「逆ヨガ」「逆半回転」と言われる。

ちなみに、現在ではヨガフレームを出すコマンドが「逆ヨガ」コマンドになっているため、ややこしい事態になってしまった。

どちらもコマンド投げに当てられることが多い。

海外では主に「??」は「HCF」(Half Circle Forward)、「??」は「HCB」(Half Circle Back)と表される。

#### タメ or タメ + ボタン

通称「タメ」。「タメ」とは、一定時間レバーを入れっぱなしにするという事である。

横タメは飛び道具や突進技に、下タメは対空技に使われやすい。

タメ系の必殺技を多く持つキャラは「タメキャラ」と呼ばれ、初出のガイルはその代表格。

?方向にタメると と タメが兼用される事が多いが、技や作品によってはきちんとその方向にタメないとダメな事も。

タメ技はそのコマンド上、連発は出来ないものの、その分隙が少なく性能の良いものがそれなりに多い。

### レバー1回転+ ボタン

通称「スクリュウ」。初出はストIIの「スクリュウパイルドライバー」。

基本的に強力なコマンド投げにのみ使われており、CAPCOM系のゲームに多い。

「回転方向は不問」「どの方向から入力開始するかも不問」というのが特徴。

コマンドの関係上、入力中に必ずジャンプしてしまうと思われていたが、

実際は360度（例： ）ではなく **270度**（ ）で出ることが発見され、**立ちスクリュウ**と呼ばれるテクニックが生まれた。

作品によっては後述の **烙印コマンド** で代用可能。

レバーでは出しやすいが十字キーやキーボードでは出しにくいコマンドのひとつ。

## ボタン連打

初出はストIIの「**百裂キック**」や「**百裂張り手**」など。操作の通り、パンチや蹴りを連発する技が多い。

連打というコマンドの都合上、制御しづらい技系統として扱われる。

## 同系統のボタン同時押し

初出はストIIの「**ダブルリアット**」。「PPP」や「KKK」のように表記される。飛び道具を抜いたり消す技が多い。

共通システムとして通常投げや吹き飛ばし攻撃等の**特殊技**に割り振られているケースも多い。

その他に「 ? + PP」というふうに通常のコマンドとの併用で**強化必殺技**や**超必殺技**などが出る**作品**もある。

なお、**アカツキ電光戦記**の最終特別攻撃（3ゲージ超必殺技）は、一部を除いて全キャラ共通でこの形式（弱+中+強）である。

比較的**暴発**が起きにくいコマンドだが、コントローラーの種類やボタン配置によっては出しにくくなってしまふことしばしば。

## 超必殺技（スーパーコンボ）系

通常必殺技よりも強力な分、コマンドも複雑になっている。

特徴的な物は通称で呼ばれるが、多くは前述の必殺技の組み合わせで呼ばれる。（逆ヨガ2回など）

? ? + ボタン

初出は**ワールドヒーローズ**の「**ダブル烈光（風）斬**」だが、メジャーになったのはストIIXから。

通称も**真空コマンド**や**真空波動**と呼ばれる事が多い。

? ? + ボタン

初出はストリートファイターZEROの「**真空竜巻旋風脚**」。通称も「真空竜巻」。

? ? + ボタン

通称「**霸王コマンド**」、超必殺技コマンドの元祖。

初出は**龍虎の拳**の「**霸王翔吼拳**」。「前+ヨガ」と呼ばれることもある。

? ? ? or ? ? ? + ボタン

初出は龍虎の拳2の「**龍虎乱舞**」と「**斬鉄波**」（コマンドは後者）。

出しやすさから後述の「 ? ? 」として省略されることが多くなり、現在は様々な作品で定番コマンドになっている。

タメ + ボタン

初出はストIIXの「**千裂脚**」など。

カブコン系に多く他作品には殆ど使われていないが、タメ系の突進型超必殺技コマンドとしては一番メジャー。

## ?タメ??? + ボタン

通称「**三角タメ**」。こちらは対空系に多い。

? ? ? ? or ? ? ? ? + ボタン

初出はストIIXの「**ヨガインフェルノ**」、通称は「ヨガ×2（2回）」、逆入力は「逆ヨガ×2（2回）」。

KOFで主に投げ超必殺技のものが多く見られる。

## レバー2回転 + ボタン

初出はストIIXの「**ファイナルアトミックバスター**」など。こちらもほぼ投げ技系にのみ使われている。

通称は**FAB**や**ギガス**。最近では「祖国」とも。言われて無いかも

## 弱P・弱P・弱K・強P

通称「**瞬獄コマンド**」。由来は**豪鬼**の「**瞬獄殺**」だが、初出は**ヴァンパイアのモリガン**（ダークネスイリュージョン）。

初期は**豪鬼**ネスイリュージョンと呼ばれる事もあったが、インパクトのためかいつの間にか瞬獄コマンドと呼ばれるようになった。

いわゆる**順押しコマンド**で、ヴァンパイアシリーズには他にも多くの順押しコマンドがあるが、これが最もメジャー。

なお順押し系はレバー入れっぱなしでは成立せず、レバーを入れたあと一度ニュートラルにしなければならないことが多い。

## 技の成立後にボタン目押し（例： ? ? + A・A・B・C・C・C・B・C・ ? +C）

コマンド入力から**技の成立後の展開**として、**ボタンを順に目押ししていく**というもの。目押しに失敗すると技はそこで止まる。

いわゆる「目押し系」と呼ばれるもので、**ギース**の**デッドリーレイブ**が初出。

必殺技の他、システムとして取り入れられた作品もある。詳しくはデッドリーレイブの項目を参照。

## その他のコマンド

代表的とまでは言えないが、複数の作品で見かけるコマンド。

## ボタン押しっぱなし

「**ボタンタメ**」とも呼ばれる。初出は『**STREET FIGHTER II**』の「**ターンパンチ**」。

特定のボタンを押しっぱなしにし、離れた時に出る技。溜めなくてもすぐに出せるものと一定時間溜めないと思えない物がある。

たまに誤解されるが、ボタン押しっぱなしの間自由行動できるものを指し、コマンド入力後に溜めを行うものとは異なる。

押しっぱなしにしているためその間はタメるボタンを使う行動が制限されるが、タメに応じて威力や性能が上がるものがほとんど。

奇異な例として、『バトルクロード』では全ての**必殺技**のコマンドがこれに相当する。

#### +ボタン

通称「**暫烈**」。初出は『**龍虎の拳**』の「**暫烈拳**」と「**幻影脚**」。

呼び方を含め、あまり一般的ではないが、特徴的なせいか複雑なコマンドの説明に使われる事は多い(「波動+暫烈」など)。

#### ? ? +ボタン

初出は『**餓狼伝説2**』の「**パワーゲイザー**」と「**鳳凰脚**」。

「後ろ方向から一気に前」というレバーの動きと技の性質が合致したコマンドとして人気がある。

現在は派生コマンドの ? ? ? に取って代わられる形であり見られなくなったが、こちらのほうが歴史は長い。

#### ? ? +ボタン

通称は「**逆霸王**」、または「**タイランレイブ**」から取って「**タイランコマンド**」など。

初出はおそらく『**ワールドヒーローズ2**』の「**空中二段投げ**」。

SNK系のゲームを中心に**コマンド投げ**に使われるケースが多く(先述の回転コマンドの代用か?)、

『**GUILTY GEAR X**』シリーズでは**覚醒必殺技**によく見られる他、『**風雲STB**』では全キャラ共通の**逆転技コマンド**として採用されている。

#### ? ? ? ? +ボタン

通称「**レイジング**」。初出は『餓狼SP』の「**レイジングストーム**」。

見てのとおり難易度は高いが人気も高く、数は多くないもののロマン溢れるコマンドである。

「**実用性はあるが面倒臭い、かといって代用コマンドにされるとそれはそれで寂しい**」とよく言われる。

「レイジングストーム」に倣ってか、対空系の**超必殺技**に使われるケースが多い。

#### ? ? ? +ボタン

真空波動に似ているがコマンドが短い。**ケン**の「**昇龍裂破**」などが該当。通称も**裂破コマンド**と呼ばれる事が多い。

ちなみに「**X-MEN**」での**豪鬼**の「**滅殺豪波動**」と「**滅殺豪昇龍**」は最後の があるかないかで**暴発**することが非常に多かった。

#### +ボタン

通称は「**外道の烙印押し**」から取って「**烙印コマンド**」。初出は『餓狼SP』の「**ベアボンバー**」。

スクリーコマンドの発展形に相当し、1回転を認識するためのレバー入力を必要最小限で取り出したもの。

SNK作品以外では、『**ドラゴンボールZ超武闘伝2**』の「**メテオスマッシュ**」の大半がこのコマンドになっている。

#### ? +ボタン

『ヴァンパイア』の「**空中ソウルフィスト**」等、斜め下に発射する空中飛び道具が該当。

波動コマンドを上下逆にしたコマンドで、ジャンプから即座に出しやすいという特徴がある。

『ヴァンパイア』シリーズや『VS.』シリーズの空中必殺技にいくつか見られるぐらいで、他のゲームには殆ど普及していない。

『セイヴァー』では廃止され、通常の波動コマンドに差し替えられてしまった。

#### ? +ボタン

初出は『**ファイターズヒストリー**』の「**虎流碎**」。有名どころでは「**アンヌムツベ**」などが該当。

先述の半回転コマンドの短縮形と思われるが、勢い余って波動コマンドに化けやすいという罫もある。

コマンドの関係上、『**ストリートファイターZERO**』の「**ZEROカウンター**」など**ガードキャンセル**系の行動に割り振られることが多い。

シリーズごとに見ると、『**Eternal Fighter Zero**』には比較的多く見られる。

#### ? +ボタン

初出は『**ワールドヒーローズ**』の「**ハリケーンアーム**」。

昇龍コマンドを90度反転させたものに相当するが、普及の度合いは雲泥の差。

有名なものとしては、『**デミトリ**』の**ロマン技**であり、世の紳士たちの喝采を浴びた「**ミッドナイトブリス**」が挙げられる。

#### +ボタン

初出はおそらく『**あすか120%**』。他には『**ストリートファイターIII**』(ただし1stおよび2ndまで)での「**リープアタック**」が挙げられる。

ベルトスクロールアクションでのテクニクなどで使われていることが多いこともあり、格闘ゲームの経験が無い人にも出しやすい。

またPCを媒体とするゲームの場合、キーボードでは斜め入力がしにくいという事情から採用されているケースが多い。

移動技や自己強化技に多く、『**東方萃夢想**』の「**霊撃**」のようにゲーム中で共通する行動に割り振られるケースも少なくない。

[ページトップへ](#) [ここを編集](#)

## 記憶に残るすっごい! コマンド達

格闘対戦ゲームのコマンドは、言うなれば開発者達からプレイヤーへの「挑戦」みたいな面も持っていたりする。

開発者達は広範囲・高火力である技が故にその出し方を複雑に設定する。

プレイヤー達はそれを実戦に組み込む為に出し方を工夫する。

そんな挑戦の中で生まれた「すっごいコマンド達」の例を挙げてみよう。

### ・**アンディ・ボガード**(餓狼2)の「**超裂破弾**」 『 **タメ? +BD**』

後述のコマンド群に比べると多少地味な感はぬぐえないが、出しにくいコマンドの初出ならば、多分これになるだろう。

一見、普通の **タメ**コマンドにしか見えないが、このコマンドの恐ろしいところは **真下にタメなければタメが成立しない** ところにある。

しゃがみガード方向(?)にタメても意味が無いのである。初出の時はタメ時間もそれなりに長く、実践では使いにくい事この上ないコマンドだった。

初期の超必殺技探しでもっとも見つけるのに苦労し、見つけた後も本などで確認するまでは「まさか真下タメが本当だったとは思えなかった」とまで言われた、初期を飾る難解コマンドの一つである。

### ・ローレンス・ブラッド (餓狼SP) の「ブラディフラッシュ」『? ? ? ? + BD』

「出しにくいコマンド」と言えばまず誰もが思い浮かべるであろうコマンド。これ以外にも餓狼SPでは難しいコマンドが多かったが、ローレンスの性能も含め、その中でも一番出しにくいコマンドであった。簡単に言うと「逆レイジングストーム+最後に」あるいは「しゃがみ歩きからヨガ+斬影拳」である。ちっとも簡単じゃない。「レバー3回転」「半回転×4」などと言われていた事も。

### ・ダック・キング (餓狼SP) の「ブレイクスパイラル」『? ? ? +BC』

ダック・キングを代表する超必殺技投げ。実のところ餓狼シリーズは、初代餓狼から餓狼SPまで、頑なに「昇龍拳コマンド」を使わず、『? ? +P』の様にジャンプモーションのキャンセルを利用した対空コマンドを使用していた。このブレイクスパイラルはまさにその発展系みたいな物で、斜め上まで上げたレバーを真下に入れるという荒技であり、しかも3~4Fでジャンプしてしまう間に下に入れて完成させるという相当無茶な仕様で、普通に入力すると絶対にジャンプしてしまう。当時からすかしジャンプから入れたり、スライディングや立ち大Kの間に入力する方法など、根性で様々な組み込みが研究された。

その結果、現在では立ったままブレイクスパイラルを決める「立ちスパイラル」は物理的に可能とまで言われている。コマンドの難解さに負けず、プレイヤーが研鑽を続けた代表的な技である。

### ・霸王丸 (真サム・剣サム) の「天覇封神斬」『? ? ? ?+ BC』

ブラディフラッシュと並び、誰もが思い浮かべるであろう難コマンドその2。構成も少し似ている。この技はTVアニメ「サムライスピリッツ~破天降魔の章~」でコマンドが公開されたという凄い経歴を持ち、しかもその公開のされ方が、劇中のクライマックスに香取慎吾ボイスの霸王丸が放った、天覇封神斬の剣閃の方向がコマンドという前代未聞の公開方法だった。

**+** てんばふうじんざんっ!

コマンドの複雑化が最高潮を迎えた時期の作品の、その中でも象徴的な技と言える。

### ・緋雨閑丸 (天サム・零サム) の「緋刀流 真・雨流れ狂落斬」『D押しっぱなしにして離す』

閑丸の最大の切り札にして代名詞的な存在。Dボタン(零SP以降はDに限らずどれかのボタンで良い)を押しつづけた長さで技の強さが5段階に変化し、最大まで溜めたときは発生から長い無敵があり、1発で体力の6割以上を奪う大技。「ボタン押すだけのこのコマンドのどこが記憶に残るの?」と思う人もいるだろう。事実トレーニングモードでは誰でも簡単に出来る。そんなこの技が記憶に残る訳、それはその狂ってるとしか思えないほどに長い溜め時間である。

最大溜めに到達するまでの時間はなんと**80カウント**(1.5カウントで1秒に相当)。

つまり正確に書くと「最大溜め狂落斬」のコマンドは『Dを80カウントの間押しっぱなしにして離す』... って長げーよ!!!

ちなみに1ラウンドは通常60カウント設定なので1ラウンド目はどうあがいても出せない。しかも特殊な方法を除いて、一瞬でもボタンを放すと溜めがリセットされるので、天サムの特徴的なシステムである「連斬」はおろか、当て身や一部の通常技まで使えなくなる。零SPはホールドしているボタンを離さずに、ほかのボタンで溜め始めると溜めカウントが継続される。ボタン変更が出来るので溜めながら特殊行動や投げが出来る様になった。最大溜めを決めたときの威力、爽快感は素晴らしいもの。.....怒り爆発で抜けられるけど(零サムは完全ロック技なので抜けられない)。一見簡単そうに見えるがいざ使うとなると、とんでもないコマンドである。

余談ではあるが零SPでは、A~Dのいずれかで溜めているときに、ボタンを離さずにスタートボタンを押すと狂落斬を発動できるバグがあった。

しかもスタートで発動するとミスっても溜めカウントがリセットされない(命中すると0になるが)。このバグを利用して、3ラウンド目はヒットするまで最大溜め狂落斬が飛んでくるという世紀末な展開がゲーセンで見られた。長い無敵に当たれば6割の突進技とか勘弁してください。

### ・マーストリウス (FHD) の「ドリルパワースラム」・嘉納亮子 (FHD) の「肩車」『? ? + P』

ある意味これも逆ヨガではあるが...。ちなみにドリルパワースラムは高速突進技で、肩車は純粋な投げ技。これに限らずファイターズヒストリーには(特に続編のダイナマイトには)一風変わったコマンドが非常に多い。ちなみにFHDの仕様としてヨガ・逆ヨガのコマンドは「左右逆でも認識される」「斜め方向は実は不要」という特徴があるが、この上半回転コマンドもそこは同様。

スクリーユコマンドは実は『下半回転+ 要素+P』で出る為、地上でいきなり出すテクニック「[立ちスクリーユ](#)」が[ザンギエフ](#)使いの間には浸透したが、桁違いに入力困難なこの「[上半回転](#)」はそうはならなかった。

上方向入力後に実際に空中判定になるまでが遅めなマーストリウスならギリギリ出るが、素早い亮子ではほぼ不可能。事実上、ジャンプや通常技からキャンセルして入力を完成させるしかない技である。

一応どちらも連続技中に入力すると出やすく繋がるが、ドリルパワースラムは普通にダブルジャーマンの方が威力が高いし簡単確定。

肩車にいたっては[ダメージゼロ](#)。空中に放り上げた相手に追撃は決まり、[起き攻め](#)にも移行できるが扱いやタイミングは相当に厳しい。

とはいえ、亮子はこの技からの追撃が重要なダメージ源になっているので、これが使えるかどうかで亮子の強さが激変するほどである。

ちなみにドリルパワースラムがもしも普通のコマンドであったなら、ガードされると隙は大きいものの、[飛び道具](#)への対抗手段が皆無に近いマーストリウスにとって、対抗手段の一つになっていたであろう。

こんな変なコマンド、他に使われるはずも...と思ったら、[花諷院骸羅](#)(零サム以降)の「[円心殺](#)」も同様のコマンドであった。こちらはリターンが非常に大きいので、零サム以降の骸羅は「これを匂わせつつ各種技を駆使して戦う」というスタイルになっている。

#### ・[ジャン・ピエール](#) (FHD) の「[ロンダート](#)」 『[タメ ? + K](#)』

前代未聞の[前タメ技](#)。前タメ技はSFCの[デッドダンス](#)という作品が初出なのだが、やはりこちらの方が有名。

前タメの間は当然無防備になる為、? +Kでスライディングを出しつつ前タメを完成させて出す...という使い方が考案されたが[どう当てても反撃確定](#)なので全く使えない。一応出だしに軽い無敵と[中段判定](#)もあるが、せいぜいとどめに使うのが関の山。せっかくの隠し必殺技なのに...。普通に使える技な奴らが恨めしい。

ちなみに[墮落天使](#)の[結蘭](#)が使う飛びつき回転首折りも『?タメ + 強 P』と前タメでしかも[超必投げ技](#) というのもある。要は投げ間合いで、相手に向かってレバーを入れ続けるという凄い条件である。

一応、結蘭は墮落天使のキャラで唯一しゃがみ移動が可能であり、しゃがみ移動を絡めた攻撃の牽制から使えるので、実のところロンダートよりも使い道がある。ただししゃがみ移動している=超必投げ狙いである事を示しているので、[ロマン技](#)の域ではあるが、

他にも[月華の剣士](#)二幕の[神崎十三](#)に『[タメ +C](#)』コマンドの必殺技「[岩クダキ](#)」がある。

ただしこれ、なぜか『?タメ? or? +C』と入力しても出せてしまう、おかげで技[剣質](#)では小足から繋げたりも出来るのだが... ちなみに力剣質ではガード不能、[画面端](#)では +Cキャンセルから繋がるのでこの場合は前タメでいける。

#### ・[甘菜冴姫](#) ([アルカナハート](#)) の「[オルナ](#)」 『[タメ + 攻撃ボタン](#)』

そしてこちらは[上タメ技](#)である。しかも[地上時限定](#)。格ゲーでもこんな技はたぶんこれだけ。

普通に出そうとすれば確実にジャンプするが、[コンボゲー](#)なのが幸いし、

コンボ中にタメを完成させて出すというやり方でコンボにも組み込まれている。

研究の成果もあり、[めぐり](#)オルナなども完成。妙なコマンドの割に普通に戦略に組み込まれている数少ない例である。

ちなみにタメを省いた『[? + K](#)』は[ザジィ・ムハバ](#) (FHD) のデシカカトが相当し、こちらは立ち回りでそれなりに活躍する。

#### ・[ホンフウ](#) (餓狼3) の「[潜在能力版・カデンツァの嵐](#)」 『[挑発出来る間合いまで離れてタイム奇数時に ? + CD](#)』

おそらく2D格闘ゲーム史上最も出すのが難しい必殺技。

コマンド自体も地味に難しいのに、前提条件がそれに輪をかけて厳しすぎる。というか意味不明である。[タイム奇数時ってナニ?](#) しかもその条件のせいで、[タイム](#)を無制限設定にしてしまうと[出せなくなる](#)。

これ以外にも餓狼3の潜在能力は『[挑発中C押しっぱなしで~](#)』とか『[顔面のけぞりダメージ中に~](#)』とか前提条件が厳しい物が多い。

それ以前に餓狼3の潜在能力を使うにはラウンド開始前に隠しコマンドを入力する必要があるわけで...

一応、他にも(餓狼3において全キャラクター共通の)潜在能力を出す方法があるにはあるが、

それは『[1024分の1の確率](#)で超必殺技が潜在能力に化ける』という、もはや運任せの領域である(こちらが本来の出し方)。当然狙って出すのは不可能。もはや相手に当てるところじゃなく、出ただけで拍手ものである。

1/1024の確率にかけると、自力で出すか...どっちにする、とんでもないコマンド技である。

#### ・[ホンフウ](#) (RB餓狼SP) の「[爆発ジロー](#)」 『[爆発ゴローヒット中にレバーを時計回りに四回転](#)』

またもホンフウ、なんと[脅威の4回転](#)だが、派生技なのでジャンプする心配もなく出すのは意外と簡単。

入力の難しさなら後述の「[ラストアルマゲドンドロップ](#)」の方が1回転少ないが格段に難しい。

爆発ゴローの締めが制空烈火棍から蹴り 頭突き ヌンチャクを振り回して自分の頭に当たってしまうという演出に変わる。

ちなみに、爆発ゴローはRB餓狼で追加された技だが、ジローに派生できるのはRB餓狼SPのみである。

・[ソル=パッドガイ](#) (GGXX AC) の「ドラゴンインストールセカンド」 『 ? ? ? ? (N)+P+HS』

GGXXACのソルの隠し技兼[ロマン技](#)。

レバー入力だけで12方向、そして最後に一旦ニュートラルに持っていく必要があるので13方向、とも言える。

(全ゲージ消費の技なので、ゲージを消費してしまうフォルトレスディフェンスを出さない様にする為)

[庵](#)の「[豹華](#)」も12方向(「八稚女ヒット中に ? x 4+AC」)だが、こちらは八稚女の追加技であるので出すのは難しくない。

・[ヴォルフガング・クラウザー](#) (KOF98UM) の「ギガティックサイクロン」 『接近して ? ? x 3+AorC』

レバー 回転系の技を除くと、[格闘ゲーム史上最長のコマンド](#)がこれ。

レバー入力だけで15方向というとんでもない長さを誇る。しかも投げ技である為、入力中に相手に悟られて飛ばれるなんてのもザラ。

しかし投げ間合いは(餓狼のものとは比べると)それほど広くなく、威力も通常版はパワーMAX状態のリフトアップブローと殆ど変わらない。

しかしコマンド入力が必要ないCPUは98UM特有の[超反応](#)も相俟って、この技で遠慮なく投げってくる。

・[大道寺きら](#) (アルカナハート2) の「ラストアルマゲドンドロップ」 『レバー三回転+AB』

レバー回転系最長のコマンドで、コマンドの長さ自体も格ゲー史上類を見ないレベルの長さ。

この手のコマンドの例に漏れず、普通にやろうとすればジャンプしてしまうのでプレイヤーの間で入力方法が研究され

「理論上は」立ちから出せる事が判明したものの、その猶予Fはコマンドの長さに比べて理不尽なまでに短い(12F)ので

実戦投入は実質不可能とすら言われる始末。ただし出れば相手の体力を8割がた吹き飛ばせるので

全国2千万人(推定)のきら様の下僕たちは今日も実戦投入を夢見ているとか。

+ [ちなみに...](#)

・[ストーム](#) (X-MEN COTA) の「アイスストーム」 『 ? +スタートボタン』

本来はゲームスタートにしか使わないはずのスタートボタンを(超)必殺技のコマンドに使用した希有な例。

必殺技のコマンドでスタートボタンを使用する技はこれ以外だと[アーデルハイド](#)の「G・プリンツェッシン」や

[ダン](#)の「挑発伝説」といった[挑発](#)の上位互換的な必殺技で一部見られるくらいで、普通の必殺技に使われているのはこれくらい。

ちなみにこの技は隠し技であり、隠しコマンドにスタートボタンを使用するという事で、

[ドルアーガの塔](#)を思い出したオールドゲーマーもいた...かもしれない。

・[陳念](#) (新豪血寺一族 闘婚) の「練鬼降臨」・[ボチ](#) (同左) の「突撃シーザー」 『A押し続けB押し続けC押す』

こちらはボタン押しっぱなし系列の変り種。

Aを押したまま0.3秒くらい後にBを押し、その後ABを押したまま0.3秒くらい後にCを押すと技が出る。

両者とも技自体の使い勝手は良いものの、ゲーム自体の仕様で空振りをキャンセルして技が出せない為に、

普通に入力すると立Aが出て終わってしまう。技のキャンセルから出ずか硬直から解けた時にしか撃てないという非情の必殺技。

しかし、最新作となる「祭~先祖供養」では空振りキャンセルで出せる様になっており、

上記の行程で出せるのは変わっていないので、咄嗟の対応も出来て非常に強力な技に変化している。

・[水瀬名雪\(寝\)](#) (Eternal Fighter Zero) の「[超級だおー電影弾](#)」 『強+ ? ? 』

EFZの珍妙コマンドの一つ。上のコマンドは『 ? ? +強』の間違いではない。

通常のコマンド入力はレバー>ボタンの流れが常識なのだが、[ボタンを先に押したあとにレバーを入れないと出ない謎のコマンド](#)。

当然先に強攻撃が出かかる為、入力待ち時間は非常に短い。

ちなみに技自体の使い勝手のほうは無敵時間あり、ダメージ大、追撃可能(RFゲージがあれば[即死コンボが組めてしまう](#))とかなり高い。

なおこの手の入力法は2D格闘ではお目にかからないが、3D格闘などでは割と使われている。

また2Dでもアメリカの恐竜格ゲーである[ブライマルレイジ](#)では全キャラのコマンドがこの系統だったりする。

・[美坂栞](#) (Eternal Fighter Zero) の「[完全冷凍竜巻ストライク](#)」(『MEMORIAL』以降)「[石入り雪球トルネード投法](#)」(『BME』まで) 『 ? ? +中>強スライド押し』

同じくEFZの珍妙コマンドの一つ。

一見するとボタン二つ押しの真空波動拳だが、EFZの仕様で同時押しだとコマンドが成り立たない。

その代わりに措置なのか、中ボタンを入力してボタンを放したら間髪入れずに強を押さなければならない。

コマンドの関係上[他の技に化けやすい](#)うえに中>強のタイミングが非常にシビアである。

スライド入力自体は3D格闘ではよくあるコマンドであるが、使いこなすには慣れが必要である。

## ・[美坂香里](#) (Eternal Fighter Zero) の「サイレントポーズ」 『[特殊](#)』

またまたEFZの珍妙コマンドの一つ。  
一見ただの順押しコマンドだが『[特殊](#)を3回連続』という、何をトチ狂ったのかといわんばかりのコマンド。  
当然の事ながら、普通に出せば[ダッシュが出る](#)。ここまではいいとしても、この技自体は[当身技](#)。  
よって実際に使うとなると、[ダッシュが出ない](#)様にしないといけない為[暗転返し](#)やリコイルガードから出す事になる。  
『高性能な技であってもコマンド次第ではほとんど使えなくなる』といういい例。  
だがMUGENだとAIにはそんなのは関係なく、[超反応](#)で即これを決めてくる事もあり、非常に強力な技になっている。  
それにしても、姉妹そろって妙なコマンド持ちって[なんなんだアंतर](#)。

## ・[スコーピオン](#) ([モータルコンバット](#)) の「Hellfire(和名 魔焼波)」 『[1キャラ分離れて](#)』

[究極神拳](#)系統だが、普通なら派生技以外は [が](#)1つでもあれば確実にジャンプするのに2連続である。  
しかも「1キャラ分離れて」は[ピッタリと1キャラ分じゃないとダメ](#)で1キャラ以上離れたり近かったりすると出ない。  
一見単純に見えてかなり出しにくいコマンドである。一応レバー入力のみなのが救いか...  
と思われてたが、後に [BLKボタンを押してる間はジャンプしない](#) という事が判明したお陰で簡単に出来る様になった。  
モータルコンバットではこのコマンド以外に『[+攻撃ボタン](#)』等の [連続入力系コマンド](#)が普通にあったりする。

## ・[スコーピオン](#) ([モータルコンバット](#)) の「Toasty(和名 魔焼突死波)」 『[+HP](#)』

またもスコーピオン。同じく[究極神拳](#)系統だがおそらく、[格闘ゲーム史](#)で唯一入力が無理なコマンド。  
前作のコマンドは一応ジャンプからのキャンセルでギリギリ出せるが、コレは絶対に無理。  
ほとんどの状態で [と](#)入力した時点で必ずジャンプしてしまうからである。  
つまり、[通常のやり方では理論上ですら入力が不可能](#) というとんでもないコマンド。  
幸いモータルコンバットではガード中はジャンプしない仕様のお陰でなんとか出せるが、  
逆に言うと上記の仕様を前提としたコマンドとも考えられる。  
しかしこの忍者、続編の新技にも「」2連続コマンドを入れてくるとは...[汚いなさずが忍者きたない](#)。

## ・[K9999](#) (KOF2002) の「これは、まるで...!!」 『[空中で](#)』

MAX2。レバー入力だけ見ても相当なものだが、このコマンドの特徴はそれだけで完成する事。つまり [ボタンを押さないコマンド](#)である。  
初代モータルコンバットや[大江戸ファイト](#)が先にレバーだけのコマンドを採用してはいるのだが、KOFシリーズでは異色、しかも長い。  
他にもMAX2は半分ネタなのか、実戦投入できない変わった物が多いが、特徴という意味ではこれが頭抜けている。  
当然ながらジャンプしてから着地するまでにこのコマンドを入力しないとイケない為にかなり面倒だが、  
実は地上でレバーを前後にガチャガチャやっていたらバックステップ(空中判定)が暴発し、その間に出るので出す事自体は簡単。  
というより「[出ちゃった](#)」という困った事も。  
しかしMAX2はゲージMAX発動中にしか出せず、MAX発動中はどこでもキャンセルを利用するのが基本なので、まず見る事は無い。  
まあ[全画面判定](#)なので離れていけば削りとして使える事は使える。

これより後に出たボタンを押さない技は、現在のところ  
[陳念](#)の「[煩惱頭打](#)」と[ボチ](#)の「[キャワオーン!](#)」の『』、  
[最も気高き刃のイグニス](#)の「[隠しリープアタック](#)」の『』がある。  
陳念の場合「[怒り爆発](#)」のわずかな瞬間でないと発動できず、  
最も気高き刃のイグニスだと、地上技の為大急ぎで入力しないと前か後ろのステップが出てしまう...  
というか、そもそも3ゲージ技なのでまず出すチャンスが無いという非情の技である。

## ・[サムス・アラン](#) (大乱闘スマッシュブラザーズX) の「パワードスーツを脱ぐ(正式名称不明)」 『[十字ボタン](#)』

短い[二重の意味で変則](#)なコマンド。  
[攻撃ボタンを押さない](#)と言う時点ですでに変則だが、これに加えスマブラでの十字ボタンは[アピール\(挑発\)](#)操作に使うものである。  
さらにこのコマンドは入力受付時間が短く、こする様にカチャカチャ入力しないと出ないというスマブラでは異例の高難易度のもの。  
効能は重量級でもっさりしたサムスがパワードスーツを外し、機動性の高いゼロスーツサムスに変身する(技も変化)というもので、  
本来はこちらで変身するのが正規の手段である最後の切り札の「[ゼロレーザー](#)」と違い、攻撃判定はない。  
(ただし、どちらも変身後脱げたパワードスーツを掴んで投擲武器に使う事は可能)

## 番外編

### 3D格闘ゲームのコマンド

- ・[灌頂玄信](#)、[六道玄真](#)の「呪縛殺」 『 ？ ・ ？ ・ 弱強 ・ 弱G ・ 弱強G 』

これはサイキックフォースおよび続編のサイキックフォース2012、PS版サイキックフォース2の追加コマンド。  
このゲームは必殺技の入力が非常に簡単で、これ以外の技の入力コマンドはどんなに難しくても 『 弱強 』、  
長くて 『 一回転強 』 ぐらいしかなく（それゆえ暴発も多いが）  
この技自体も暴発だけなら 『 強 』 で済む。しかし、追加入力をしないと大量のゲージを使うのにダメージは小パン以下のカス当たりになってしまう。

五芒星を描くという非常に難解なコマンド、さらに入力にディレイがあってタイミングをミスると失敗する。  
とは言えコマンドさえ覚えれば後は臨・兵・闘・者～のボイスに合わせてコマンドを入力すればいいので比較的楽である。  
ただし、この技の問題点は **入力パターンが逆方向と二通りある事**。

これは **相手が同じ入力をしてくとダメージを跳ね返される** 為であるが、前述したとおり覚えてさえいけば入力が楽なのは相手も一緒。

事実上50%でダメージを跳ね返されるという諸刃の技になってしまっているのである。

一応、生粋の玄信・玄真使いでなければとっさに逆順コマンドの入力をする事は難しい為逆順コマンドのほうが跳ね返されにくくはあるのだが、

### 格闘ゲーム以外のコマンド

- ・[クレス・アルベイン](#)の「時空蒼破斬」 『 ？ ? ? ? ? +B 』

これはSFC版「[テイルズオブファンタジア](#)」における[コンボ](#)コマンド装備時のものである。  
「近距離から奥義連発すれば最強だぜ！ ヒャッハー！」というプレイヤーの希望を粉々に打ち砕いた伝説のコマンド。  
確かに技自体はチート臭い性能を持っているのだが、こんなコマンドを死ぬ思いで入力するくらいならば  
遠くから **ワンボタンで** 魔神剣をチクチク撃ってる方が遥かにマシであろう。  
なお、リメイク版では 『 ？ ? ? + 』 と大幅に簡略化されている。

- ・[リュー・イーグル](#)の「爆烈究極拳」 『 ？？？ + 攻撃ボタン 』

こちらはADKの縦スクロール忍者シューティングゲーム、ニンジャコマンドーで[フウマ](#)の子孫が使う技。  
六芒星を描くという非常に難解なコマンドながら、この技を出せばクリアはほぼ確実と言われるくらい、ぶっ飛んだ高性能技。  
どれくらい高性能かと言うと、**前方三方向に全てを貫通する爆炎を放ち、通常必殺技の為制限無しに撃ち放題**。  
しかもボスの体力が500前後なのに爆炎一つで50ダメージうえ、図体の大きいボスには三つとも当たって150ダメージ。  
さらにレバーを下に入れっぱなしでボタン連打すると一定時間 **連発できる** ので、ボスが攻撃を始める前に蒸発してたりする。  
**「ばばばばばばくれつきゅうきょくけん！！」**

実は難解と思われていたコマンドも正確に入力する必要は無く、  
「上から反時計回りに1回転して左上でストップ、そこから時計回りで下まで持っていく」で良い事が判明。  
この入力方法が発見されてから、2Pプレイで2人のリューが爆烈究極拳を垂れ流しながら前進するという悪夢の様な光景が広まった。

ちなみにフウマが使うのは「爆「裂」究極拳」。ワーヒー2でその存在を匂わせ、2JETでついに実装され、あの風魔忍法奥義が使える！と思ったら普通の性能とコマンドで、ガッカリした人は少なくない。

こんなコマンドが格闘ゲームで出来るわけがないので存在してないと思われてるかもしれないが **実はある**。  
同製作社であるADKの「ガンガン行進曲」のボビーの技「ボビー・ダンス」がこのコマンド。  
もっともこのゲーム、格闘ゲームとしては特殊で手前や奥に自在に移動できる（ジャンプはボタン）という仕様で、  
さらに相手を掴んでから入力する技なので、こんな珍妙なコマンドでも問題ないのだ。

ちなみに似た様なコマンドで[紅丸](#)のMAX2の雷塵纏( ?? +ボタン)や  
アルカナハートの[安栖頼子](#)の「古のタリズマン」(通称：儀式。 ??? (他3通りあり)で五芒星を描く)の追加入力も同系統である。

こちらは正確に入力する必要がある上に入力の受付が若干特殊な為非常に入力しづらい。

- ・[カントムロボ](#)の「アクションビームガン」 『 ABBAAB 』

映画「[クレヨンしんちゃん 雲黒斎の野望](#)」で登場したコマンドで、  
映画冒頭でしんのすけがプレイしていたアクション仮面のキャラゲーにおける  
アクションビームの発射コマンドという設定。終盤の決戦で大きな意味を持つ事になる。  
上記のコマンドに比べるとゲーム経験者なら多少は簡単だが...  
この他にも『 ABAB 』 や、『 BBAB 』 といったコマンドがあるが  
このコマンドからどんな技が繰り出されるかは、ぜひ自分の目で確かめていただきたい。  
歴代映画作品をモチーフにした『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶシネマランドの大冒険!』では  
一定時間以内に上記3つのコマンドを入力するミニゲームとして再現されている。

## ・カービィ、プラズマウィズプの「プラズマはどうだん」「めっちゃためてY」

スーパーファミコン版『星のカービィ スーパーデラックス』とそのリメイク版で登場したコマンド。  
「めっちゃためる」と思いつきりアバウトな表記だが、具体的に表記すると「ラストアルマゲドンドロップ」以上の長い入力になる。

この能力の「ためる」は格闘ゲームのタメ技と違い「十字キーをいずれかの方向を押すごとにエネルギーが溜まっていく」というもので、

十字キー1周分で大体1段階溜まり、この技は第4段階目で使える様になるというもの。

つまり、この技を通常のコマンド表記にすると『十字キー4回転+Y』というものになってしまう...[ありえん\(笑\)](#)

(実際には前後にガチャガチャやっても溜まる事と、アクションゲームなのでジャンプによる中断もなく、入力自体はそんなに難しくはない)

他にも本来能力を捨てる時のAを使う「ばくれつハンマーなげ(使用するとハンマーは消える)」等変なコマンドが多い。

ある意味究極のコマンド

必殺技以外のコマンド

## MUGENにおけるコマンド

キャラのファイル内にあるcmdファイルで調整する。  
対応は以下の通り。

### CMDでのコマンド

レバー入力	CMDでの文字
	U
	D
	B
	F
?	UB
?	UF
?	DB
?	DF

注意：斜め入力をCMDで追加するときは順番を間違えない事。(左に上下(D,U)、右に左右の入力(F,B)とする事。)

### 特殊

コマンド	CMDでの文字	例・備考
キーを離す	~	
タメ	数字	30D(30F真下タメ)
そのキー要素を含む	\$	\$UならU,UB,UFが有効
同時押し	+	
間の入力を問わない	>	

### 使用例

コマンド	CMDでの文字	備考
波動拳	D, DF, F, ( )にはボタン)	
昇龍拳	F, D, DF, ( )にはボタン)	
サマーソルト	~\$20D, U, ( )にはボタン)	下、または斜め下の20Fタメ

## 付録:コピペで使えるコマンド表示用矢印一覧

? ? ? ?

コマンド表示で使いたい時にコピペして使ってみよう。

また、技表を作るときに便利なコマンド素材も用意しておいた。  
MUGENのキャラを作るときなどに活用してほしい。

