



#### +

### AAで見る3Way

格ゲー史上最強のボスと言われる[ジェネラル\(カイザーナックル\)](#)の**必殺技**で、ジェネラルを最強足らしめる要因の一つ。この項では仮に『3way』と名付けることにするが、そもそもジェネラルが[CPU専用キャラ](#)で技名も叫ばないため、正式名称は不明。

上方、斜め、前方の3方向に、自分の等身大で高速な**飛び道具**を放つ。

……のだが、この必殺技 **溜めも隙もなく、相手の飛び道具をかき消して進み、画面端に行くまで絶対に消えない**という超性能。いわば**瞬時に発生する3wayの霸王翔吼拳**。

おまけにこの性能なのに通常の必殺技扱いのため、**ゲージを消費せず、連発が可能**。

当時のプレイヤーは、[グレイズ](#)も[ブロッキング](#)も[反射](#)もなしでこれを攻略せねばならなかった。

横の飛び道具を飛び越えて懐に潜り込もうとしても、斜め・上の弾のおかげで対空性能も完璧。

[波動昇龍](#)? そんなものは3way一つで十分ですな。

一度ガードしてしまったら恐怖のスライディング固めやテレポ投げが待っている。理不尽。

また、原作ではこの技を **壁端で繰返すだけで固めor10割になる**。

ガードしたとしても飛び道具だからノックバックなんざ無し。削りだけで結局10割行くなど非常に理不尽である。

見よ！脅威の3wayオンリーハメだ！（3:17の試合から）

唯一の弱点は無敵時間のないこと。…いや、そりゃただの飛び道具に無敵時間が付いてるわけではないんだけどさ。

原作では対空に[超反応](#)で撃ってくるのだが、この無敵時間のないところに付け込んで

起き上がりに3wayを撃たせておいて発生前にもう一度こぼすというパターンがある。

- 3wayヒット確認からテレポート、5割コン
- 3wayをガードしてからスライディング連発で固め、油断したところに投げから5割
- 3wayを追いかけ、飛び道具に隠れて中下段の二択 読み違えたら5割

などの死亡パターンは当時のカイザーナックルプレイヤーのトラウマとなった。

ちなみにニコ産[AI](#)：VeryHardだと、5割の部分全て**10割**になる。ご愁傷様。

ちなみに、[ジェネラル](#)は気まぐれで3wayの横しかない1way飛び道具を放ってくる。これは連発されなければまだ対処可能。

ただし、こちらは相手をダウンさせることが可能。

MUGENでも三段スライディングと並んでジェネラルを象徴する技となっており、改変キャラによっては3wayを3連続で放ったり、7way、12wayまで繰り出すものもいる。

特に大量にばら撒き画面を埋め尽くすものは[サムネホイホイ](#)効果もある

酷いレベルまで行くと幾重にも現れたも3wayがホーミング + [即死](#)化したり、1wayを固定[砲台](#)と化して[神キャラ](#)以下を次から次へとなぎ倒したりと、もはや無茶苦茶。

[+](#) ...