

( 投稿者 : アーウィンド )

## キャラ紹介

異次元から登場し、マジカル 黒百合によって地獄に追いやられた阿倍野誠明は、ただでは転ばなかった。アンバー王族の血の呪いの如く、現世へ大量の呪いをばら撒き、ありとあらゆるMAIDが男も女も魔法少女と化した！ 連合に戻った二人は偶然邂逅し、同時に阿倍野誠明の呪いを受けた。この呪いを解くにはどうすればよいのか、噂によるとKOMの試合が鍵を握るらしい。確証のない噂を信じる以外に選択肢はなく、KOMに出場することとなった。二人で出ても大丈夫なのかというのは、二人で一人分扱いなら問題ないらしいとのこと。 やっちゃった感があるが、本当かよ、自重しないのかよ。

## キャラ仕様紹介

[クローディア / KOM](#)と[マジカル 黒百合 / KOM](#)をクリアすることで使用可能。

元キャラの面影が全くなく、完全に魔法少女状態にシフトしている。

未来のスポーツ技術エクストリームアイロニングで、魔法道具を使いこなす。壁に張り付きながら、空中を飛びながら、果ては水中でもアイロンをかける。怪しげな粒子と蒸気を撒き散らす魔法道具を使い、出場することになった。二人の道具からは、常に光っていて蒸気を発している。

外見は[クローディア / KOM](#)のウィッチ化と同じだが、仕様が異なり二人の技は異なる。

クローディアはウィッチ化に慣れているため抵抗は殆どないが、クロードは激しくこの姿に不満を持っているようだ。

クローディアはウェーブかかった髪で黒の衣装、中距離戦闘用武装を装備。クロードは直毛で白の衣装を着ていて、遠距離戦闘用武装を装備。

威力こそ高いがリロードと発射硬直が非常に大きく、ラウンドごとの弾数制限もある。

弾切れになった武器からパージしていくので、武装を捨てるほど機動性は強化されるがラウンド中拾いなおしはできない。尚、ラウンド開始時は殆ど重量過多状態で、両者とも機動力が低い。一つパージする毎に速度の段階が上がっていき、全てパージすると通常の二人まで戻る。

ちなみに体力ゲージは二人で一本共有なので、交代によるヴァイタルソース回復は望めない。

余談だが被コンボ中、控え側は地上で待機しながらパートナーが殴られている様子を無表情でガン見している。

陸上や反復横飛びなど激しくバウンドするループの場合、控え側はせわしなく左右を往復する。なんなんだアンタ？

いくらルール上仕方ないとは言え、薄情ではないだろうか？

+ 二人は クロ子解説

## 一部共通システム仕様

必殺技などの数字は、テンキー対応。Pはパンチ、Kはキック、Sは武器攻撃、HSは武器大振り、JCはジャンプキャンセル。

コアエネルギー開放はラウンド1回限定の瞬間全身無敵で、相手を吹き飛ばす。ゲージたまらない青サイク。

超必殺技やシールド機能のために使われるプライマリゲージは三本分で、強制キャンセルすると1.5本使用。

シールド機能は、ガード直後の硬直が長くなるがゲージ使用でケズリダメージを無効化できる。

都合上、シールドキャンセルはできるが、シールドループはできない。

特殊能力に制限つけるためのセカンダリゲージは最大100%で、時間回復する。

投げは、エアリアル中やダウン中にはできないが、投げ抜けはある。

カウンターヒットやらついてるけど、とりあえず世紀末スポーツしない仕様。

## クローディア通常技

P(水平殴り)、2P(屈みながら横殴り)、6P(身を乗り出してストレート)、JP(斜め下に突き)

K(立ち下段蹴り)、2K(屈みながらその場で下段蹴り)、3K(屈みながら足払い)、6K(一歩前進しながら中段蹴り)、JK(飛び蹴り)

S(アイロン殴り)、2S(屈みながらアイロン殴り)、JS(斜め下にアイロン殴り)

HS(半身を捻ってアイロン殴り)、2HS(屈みながらアイロン振り上げ)、6HS(半歩踏み込んでアイロンアッパー)、JHS(半身捻ってアイロン殴り)

地上投げ(相手を掴んでしてからアイロンを押し付ける)、空中投げ(相手を掴んで真下へ落とす)

DAA:6P

## クロード通常技

P(水平殴り)、2P(屈みながら横殴り)、6P(身を乗り出して肘打ち)、JP(中段殴り)

K(立ち下段蹴り)、2K(屈みながらその場で下段蹴り)、3K(屈みながら足払い)、6K(一歩前進しながら飛び蹴り)、JK(その場で飛び蹴り)

S(ロッド突き)、2S(屈みながら突き)、6S(身を乗り出して突き)、JS(空中で横方向に突き)、2JS(下方向に突き)、3JS(斜め下に突き)

HS(ロッド振り下ろし)、2HS(屈みながら振り上げ)、6HS(身を乗り出し横振り)、JHS(ロッド振り下ろし)

地上投げ(相手を掴んでから地面に叩きつける)

空中投げ(相手を掴んでから背後へ放り投げる)

DAA:6P

## クローディア必殺技

■ 収納型高周波アイロン 「どみなんと 」 236+S

どこから蒸気と共に高周波と閃光を発射するアイロンで攻撃。唯一弾数制限なしだが、パージ可能。

ヒットした相手が完全硬直である「うおっまぶっ！」状態の場合のみ、

214+Sを追加入力することで、25%ゲージ消費しスタコラサッサの長いバックステップができる。  
つまり、ヒットアンドアウェイに適しているということ。  
リーチは短い、ガードされた場合のリスクも比較的小さく、積極的に利用可能。

- 対G用アサルトライフル「せれぶりてい あっしゅ」 236+HS  
ラウンド50発限定。最大5HITし、空中発射可能で、地上では真横、空中では斜め下へ発射する。  
魔法少女の杖を模したロッド型アサルトライフル。  
弾薬は現在流行中のアレなので、弾頭ヒット後は範囲攻撃可能。  
一度のバースト射撃ごとにマガジン交換。どこかの魔砲少女の杖のように、ガシヨングアシヨンのする。

## クロード必殺技

- 対G用ガトリング「まじかる がとりんぐ」 236+S 空中可能  
ラウンド100発限定。魔法少女の杖を模したロッドガトリングガンでの最大10HIT攻撃。  
空中発射可能で、地上空中どちらも真横へ発射する。  
同じコマンドでキャンセル可能であり、二度目から射撃開始時にゲージ50%消費。フルゲージ消費で最大7回攻撃可能。  
弾数がゲージがゼロになると打ち止め。高威力であり固めやケズリに利用可能。  
フルゲージからの連続入力だと、補正の関係で当てるより寧ろガードさせたほうが削れる。  
攻撃中に被弾すると攻撃中止してしまい、ハンパな弾数になる。
- 対G用大型狙撃グレネードライフル「少佐砲」 236+HS 空中可能  
ラウンド20発限定。同じコマンドでキャンセル可能であり、二度目から射撃開始時にゲージ50%消費。  
通常弾は最大二連射し、空中発射可能。地上では空へ向けて、空中では地面に向けて発射する。  
銃身が二つあるデュアルスナイパーライフルであり、榴弾を直線発射する異端極まりない武器。  
弾速はスナイパーライフルとして期待できるものでもなく、榴弾としては小さいが比較的長距離で範囲攻撃可能。  
発射態勢を取らねばならず硬直とリロードが長いので、隙が多くても問題ない距離での使用を推奨。  
グレネード系の弾薬が丸ごと胡椒玉になっているラウンドの場合もあり、ダメージを与えないが強制的によるけ状態にする。

## 共通特殊技

- はい タッチ！ 214+K  
~~シャ-ロッドジョブザンシャ-ロッドジョブザン~~  
操作キャラを変更する。一プレイヤーで複数キャラ操作時には必須動作。  
非操作キャラは常時動きを遅延トレースし、別ラインで動いているので交代時間は比較的短い、交代中はカウンターヒット扱い。
- はい パージ！ 214+P 空中可能  
最後に使用した必殺技の武装を解除する。武装投棄は一瞬で行われ、再回収不能。隙がなく空中可能。  
攻撃のキャンセルに使えるが、リスクが大きすぎる。有効に使う場合は、撃ち切る寸前で入力すること。  
これだけでなく、一撃必殺技の装備も投棄しなくては機動力が通常キャラまで戻らない。  
超必殺技用や一撃必殺用装備を捨てる場合は、ゲージが足りない状態で一度対応コマンドを入力してから、武装投棄コマンドを入力する。

## 共通超必殺技

- 有線誘導式全方位グレネードランチャー「雷電」 632146+HS  
ゲージ二本消費。ラウンド5発限定。有線コントロールで全方位に発射可能。威力こそ高いが、操作中は無防備で移動不能。  
その上、近接時の爆風ダメージは自分にも当たるので、十分距離を取ってからの使用が望ましい。  
これも胡椒玉になっている場合があり、ダメージの代わりにスタン効果と相手ゲージを削る効果を持つ。  
勿論爆風に巻き込まれると自分やパートナーもスタン状態になる。  
超必殺技用装備は、使用時のみ操作キャラが受け取る動作があるため発生が遅く、硬直時間が長い。
- 大型重ガトリング「I・S・T・D」 236236+HS 空中のみ  
ゲージ二本消費。ラウンド12発限定。重ガトリングと書いてあるが、誰がなんと言おうと直射型連装榴弾砲。  
いかん！そいつには！手を！出すな！と言われるほどの爆風攻撃を斜め下へ最大4発行う。  
攻撃範囲が広く、迷彩剥がしには丁度いいグレネードマシンガン。

## 一撃必殺技

- マジカル アーマード 632141236+HS  
ゲージ全消費で、重火器バックウェポン兵装GGRKS-078AM「アーマード」と、  
近接アサルト兵装 GGRKS-078MG 「マジカル」を使用し、二人で弾数の限り掃射する。  
全武装を全て発射し、使用後はパーズする。つまりフルオープンアタックということ。  
装備展開準備のため発生は遅いが、一度発射されると持続時間が長く、判定やガード時のケズリダメージも強い。  
しかし使ってしまうと、全ての飛び道具が自動投棄されてラウンド中使用不能。  
また、装備兵装数が一定以下だと一撃必殺にならず大幅にダメージを与える技になる。

## エンディング

---

念願の勝利を収めた二人だが、阿部野誠明の呪いは消えることはなかった。  
部隊中も半ばコスプレのような格好をしていたクローディアは慣れきっていたため問題なかった。  
しかし、長い試合の末ついに毒されたクロード。「ま、ありじゃないか？ これも」といい、魔法少女化を受け入れることになった。

## Unlimited二人は クロ子

---

弾数制限無し、特殊技バージ削除、交代の発生強化。  
グラフィックと全体機動力が全バージ状態と同じで、攻撃時のみ召喚魔法で銃器を出し入れする。  
その御陰で超火力に制限がなくなった。  
その代わり一撃必殺使用条件に、ラウンド中のコアエネルギー未開放が追加。

クローディア台詞一覧

クロード台詞一覧

## このページの登録タグ一覧

[KOM](#) [アウインド](#)

---