

## How to 格闘連撃

1. 格闘します。
2. 格闘が成功した瞬間は画面が白く光ります
3. 光った瞬間にもう一度トリガーを引く  
) 判定が若干シビアなので体でタイミングを覚えて下さい。

コツとしては当たる直前に再度トリガーを引く事です。

サーベルを振っている最中に一度だけトリガーを引く。連打はだめ。

逆に連撃中に射撃トリガーを引く事で、以降の攻撃をキャンセル出来る。

入力受付時間の長さは1撃目>2撃目>3撃目となっている模様。

2撃目 3撃目の繋ぎに失敗し易い人が多いと思われます。焦っていると画面がフラッシュしてからすぐにトリガーを引いて失敗し易い。感覚的には1撃目が当たってから気持ち1クッション置いてからトリガーを引くと良いでしょう。逆に3撃目 [クイックドロウ](#)のタイミングは気持ち早めに。

機体にもよりますが[近距離戦型機体](#)よりも[格闘型機体](#)の方が入力タイミングが甘い？

**何よりも一番のコツは落ち着く事です。**焦ると失敗し易いです。

REV2.14より、訓練用の[ジム・トレーナー](#)と[ザク・トレーナータイプ](#)が加わりました。この機体では格闘の時、連撃のタイミングを目視できるアシスト機能が備わっています。まずはこれを見ながら練習し、タイミングを覚え見ないでもできるようにしていきましょう。

### 【最初のトリガー】

腕が現れる

(自動ダッシュで近寄る：1撃目のみ)

腕を振り始める

【ここでトリガー 2連撃目】

サーベルがヒットし、画面がフラッシュする  
(連撃に成功していれば敵は倒れない)

腕を引く

(連撃成功時)再び腕を振り始める

【ここでトリガー 3連撃目】

<http://kizuna78.web.fc2.com/kizuna/index.html>

このページで練習するといいですよ

## 連撃タイミング表

が格闘ヒット、×が格闘入力、 が[クイックドロウ](#)入力

× - - - × - - - - - × - - - - - - - - -

携帯用

X--X--O--X--O--A--O

## 連撃の最大数

機体属性によって最大数は変化

格闘型機体 「格闘1回目~3回目」+「射撃」[クイックドロウ](#)

近距離戦型機体 3回

射撃型機体 3回

遠距離砲撃 1~2回

狙撃型機体 1回

また、格闘機体、近距離戦型機体は1撃目の他に3撃目(チャージ式の場合は5撃目)にも誘導が効くので、連撃中にロックを切り替える事で別の機体を斬る事も出来ます。

## 与えるダメージ

1撃目 2撃目 3撃目 と設定されている機体が多い(例外あり)ため、基本的には3連まで入れる事を推奨。  
また、各カテゴリの最大連撃数(格闘型機体はクイックドロ)まで入れる事で自動的にバックブーストが掛かる為、離脱が容易になるメリットも有ります(特に相手が格闘型機体の場合、相手の間合いに留まる事は危険です、自分が格闘型機体の場合の攻め継続に関しては[格闘型機体](#)を参照)。

## FAQ

Q：格闘時にレバーはニュートラル？

A：特にニュートラルに拘る必要はないです。

Q：ペダルは踏んでいてもいいですか？

A：踏まない方が良いです。格闘中は攻撃側は一切動く事は出来ません。しかもブーストやジャンプペダルを踏んでいるとブーストゲージの回復が停止してしまうので却ってマイナスです。

Q：格闘機以外は連撃よりも射撃の方がダメージが大きい？

A：単発でならバズーカ系やキャノン系、狙撃用武器等がありますが、有効距離による補正ダメージでダメージ減少もあります。マシンガンでも戦い方により、総合で上回る場合もあります。近距離機体では同等程度の連撃は出来ませんが、ここは戦場です。逆に[カット](#)等でダメージを喰らう事もあります。無理にダメージ狙いで連撃を仕掛けてカットされるよりは射撃や[タックル](#)で攻撃した方が総合的に得という場合も多いので、レーダーなどを参考にして状況判断をできるようにしましょう。

Q：対人戦だと落ち着いて練習する機会がありません

A：トレーニングモードならばオールバナムなので落ち着いて練習ができます。CPUレベルを弱にすればほとんど攻撃して来なくなるので連撃の練習ならば弱がおすすめ。また、[リンク](#)に有志の制作した連撃練習FLASHもあります。タイミングは実機と若干違いますが、感覚を掴むのには良いでしょう(携帯公式の連撃練習用アプリを利用するのも良いですが、出来が悪く、あまりオススメ出来ないという声が多いです)。