

最終戦のCQC派生

- 基本操作
- 戦闘の経緯
- スネークのCQC派生
- オセロットのCQC派生 (最終戦三戦目)
- 三戦目特殊アクション

基本操作

L1	ガード
L1+R1	強ストレート
R1	通常攻撃 or 長押しでCQC/掴み (R1・ で追撃)
R1+方向入力	CQC/投げ (R1・ で追撃)
x	しゃがみ
x+方向入力	ステップ移動
x+方向入力+R1	リバーブロー 口元を拭う

戦闘の経緯

音楽やゲージはそれぞれの作品を再現したものになる。

- 最初はMGS1の決闘風。主にパンチングしかしてこず、比較的弱くてハメやすい。
- 次はMGS2風。ダウン効果の左フックと、強烈な威力の右ストレートなどを繰り出してくる。
- さらにMGS3のオセロット風に、CQC構えとボクシング構えを使い分けてくる。
- そしてMGS4風。間合いを見計らってR1攻撃をするのみ。半分ムービー。
- ゲージなどが変わるとLIFEが一定以下だとある程度回復する

スネークのCQC派生

『㊦』 立ち状態からR1長押し = 掴む

『A』 R1 = 肘で後頭部連打 突き放す

『B』 R1長押し = 首絞め 反撃に肘打ちされる

『C』 (柱の近くで『㊦』で使用可)

即座に = 柱に顔面叩きつけ (2パターンに派生。途中でC1とC2を変えることも可能)

『C1』 (C) R1 = 柱に押し付けて、顔面パンチや膝蹴りの連打、または柱にグイグイ押し付ける

『C2』 (C) R1長押し = 柱に押し付けて首絞め

(C1またはC2から) = トドメに顔面殴りつけ

『㊦』 方向入力しながらR1長押し = 背負い投げ

『D』 R1 = 腹に拳を叩きつける。

『E』 即座に = マウントポジションに (2パターンに派生。途中でE1とE2を変えることも可能)

『E1』 (E) R1 = マウントポジションから顔面パンチ

『E2』 (E) R1長押し = マウントポジションから首絞め

(E1またはE2から) = トドメに顔面殴りつけ

『E失敗』 最後の を入力しなかった場合 = マウントポジションから返され、顔面パンチされる

『参』 三戦目の特殊CQC

オセロットがCQC構えのときにCQCを仕掛ける（いずれも失敗する）

パターンその1 = 腕を取って捻るも、捻り返される。肘打ちで逃れ、お互い離れる。
パターンその2 = 掴みに行き投げられるもかわし、そのまま掴みかかってくる相手を投げるもかわされる。
パターンその3 = 手を取って投げるも「無駄だ」とかわされ、腕を取られ投げられる。綺麗にかわし着地。
パターンその4 = 組み付きに行き膝蹴りされ逆に倒されるも、倒れた状態からの二段蹴りで逃れる。

オセロットのCQC派生（最終戦三戦目）

オセロットがCQC構え時に掴まれた場合、

『a』 後頭部に肘打ちされる。最後に「つまらん」と言われ突き放される。

（a返し）肘打ちされても即座に = 腹に肘打ちをして逃れられる。

『b』 首絞め。「スネェク」と言われ頬にキスされ、スネークが肘打ちして逃れる。

（b返し）首絞め中、レバガチャで逃れる。その後なにも入力しないと肘打ちで離れる。

レバガチャ後 で肘打ちから背負い投げ R1で腹に拳を叩きつける。

『c』（壁の近くで掴まれた場合のみ）柱に叩きつけられる（2パターンに派生）

『c1』 柱へ押し付けながら顔面パンチや頭突き、最後にはバック転で離れる。

（c1返し）攻撃されている最中に = 立ち位置を入れ替え、逆にこちらが攻撃する。

『c2』 柱へ押し付けて首絞め。「死ねえ！」と言って首を絞め、最後にバック転で離れる。

（c2返しその一）首絞めの最中にレバガチャで逃れ、離れる。離れる前に即座に を押すと膝蹴り。

（c2返しその二）「死ねえ！」の首絞め後、 立ち位置を入れ替え、柱へ押し付けて攻撃する。

あと、おそらく柱の近くで掴まれcになる場合、即座に を押すとaかbに派生。

押さないとcなので柱とキスすることになると思われ。

オセロットがCQC構え時に攻撃した場合、

『d』 手を取られ「くたばれ！」と叫びながら背負い投げされる 腹に拳を叩きつけられる。

（d返し）投げられた直後、 で転がりながら回避。

三戦目特殊アクション

スネーク頭突き（R1 R1 ） = 打撃攻撃2段目ヒット時、直後 入力で頭突き。

オセロット頭突き = 突然頭突きする。かなり掴む範囲が広く、多少間合いを消して掴んでくる。

回避・防御は不可能っぽい。

また通常打撃2段からも同じ頭突きを行ってくる。これはスネーク頭突きと同じコンボ