



# Limit Over

Ver3.0

# 基本解説書

## ● はじめに

この同人誌を手にとっただき誠にありがとうございます。

この同人誌を手にとってくれたということは、LimitOverについて知っているか、興味があるんだと思います。

LimitOverについて知っている人には説明の必要はないと思いますが知らない人のためにLimitOverにはなにかをここで簡単に説明します。詳しい説明は本文の中で…

LimitOverとはあすか120%LIMITEDの元開発者の方々がインターネット上で意見を取り入れながらLIMITEDの不具合を修正して、しかも新技やこれからの格闘ゲームの研究としていろいろな奇抜な要素が満載！LIMITEDのデータを基本としてCD-Rで作りサターン上で動くゲームです。CD-Rで動くということで、いろいろとプレイするための環境が必要となりますがそれだけやっても意味のあるゲームだと思います。

その結果、現在ではすでにLIMITEDとはかなり違ったゲームになりました。

実際の話、LIMITEDは出来がいいとはいえなかったですが(^\_^)

LimitOverの出来は抜群です。

是非、この同人誌を読んで、LimitOverをプレイしてください

決して損はさせませんよ、ええっ

…とここまでが2006年当時の前書きでした、

そしては今年2019年平成最後の年でかつあすか120%25周年記念と記念の年当サークルで作成したLimitOverのジャケットとレーベル、基本解説書、エミュレーターでの遊び方等の情報を電子版として公開する事にしました。

一部の情報は2019年度版に書き換えてありますがLOの作り方等は情報としては古くなっていますので参考程度にして下さい。

今年はいろいろと忙しくて25周年にあまり貢献できていないですが少しでも皆さんのLimitOver ライフの参考になれば幸いです。

Y s — R

ys-r@gaf1.net

## ● 導入 その1 CD-Rを作る

なにはともあれ、まずはL i m i t O v e rを作成しなければなりません。

L i m i t O v e rは製品版のあすか120%L I M I T E Dのデータとインターネットで配布されている。差分ファイルを組み合わせるパソコン上で作成します。ので、L i m i t O v e rをプレイするために最低必要なのは…

- \*パソコン本体（CD-Rを動作させるだけのスペックをもつもの）
- \*CD-Rに焼きこみ可能なドライブ
- \*CD-Rライティングソフト
- \*あすか120%L I M I T E D（だんだん入手困難になってきていますが…）
- \*インターネットで配布されているL i m i t O v e rへの差分
- \*S E G A サターン本体（こちらも入手困難になってきていますが…）  
もしくはS E G Aサターンエミュレータ（今後はこちらが主流？）

CD-Rドライブはミックスマードが書きこめるものでしたら問題はないと思います。

まずは、

インターネットからL i m i t O v e rの差分ファイルを落としてきます。

2019年現在L i m i t O v e rの差分ファイル公式配布サイトは  
あすか120%が好きな暇人のページ

「<http://www.wainet.ne.jp/~reonome/asuka120.html>」です。

こちらの「**Limit Over ダウンロード**」からlo1231.lzhをダウンロードします。

L i m i t O v e rはこの12/31Verで最終版となっています。

落としてきた差分ファイルを解凍すると、実行ファイル0.EXEとASUKA<DIR>  
のディレクトリと説明ドキュメントがでてきます。

説明ドキュメントに焼き方が載っていますのでそれを見て作成してください。

なお、「すえびょん氏」が作られた「W I N C D Rでの作成方法についての説明文」を  
巻末に添付しましたのでW I N C D Rで作られる方はご覧下さい。

## ● 導入 その2 サターンを改造する

<導入その1>で作ったCD-Rを動かすためにはサターンを改造しなくてはなりません。サターンのCDには外周プロテクトという、CD-Rでは書きこめない部分にチェック用データが書きこまれています。

これをサターンは一番最初にチェックしてサターンのゲームだと認識してからはじめてゲームがスタートします。

CD-Rだとそのチェックが通らないので基本的には動作しませんが、回避する手段はあります。

### 1. CDの入れ替え

サターンのゲームを先に入れておいて後でCD-Rのゲームを入れることでサターンのゲームのチェック部分だけを読みこませてCD-Rを動かします。

これを実現するためにはサターン本体のCDフタが開いても読み込みがでくするように開閉部分のスイッチを常時ONにする改造が必要です。

アクセランプがある機種では最初のパッパッと2階連続で光った瞬間に入れかえるようですが、私はためしたことないので詳細不明(^\_^;)

### 2. プロテクト回避パーツを取りつける。

CD部分とサターンの基盤との間にパーツをとりつけて外周プロテクトを肩代わりします。入れ替えの面倒もないですし、不都合もこれとってないのお勧めですが、

2003年現在、プロテクト回避パーツの販売は禁止されています。

なにかの偶然にもし、入手できたらラッキーかもしれません。

サターンの改造が無事終わったら、いよいよLimitOverの起動です!!!

さあ、限界を超えた世界ようこそ…

## ● 導入 その3 サターンエミュを使う

最近のパソコンの性能はどんどんあがっています。

LimitOverが出現した当時は、エミュレータでサターンが動くということは考えられなかったのですが、これからは動作させる事もできるようになると思います。

エミュレータの場合は、上記のプロテクト回避は必要なく、CD-Rで作成した

LimitOverがそのまま動作するのでとても簡単に動作させる事ができます。

2003年現在

「GiriGiri」というサターンエミュで動作する事は確認できました

## ● LIMITEDとの違い

もう、変更点がありすぎて書くときりがないくらいですが…

LIMITEDユーザーなら気になる点についてピックアップしつつコレ！という言う部分を掲載します。

ーLIMITEDよりー

- \*AB同時押しが暴発しません。
- \*虎美の空中雷龍霸王拳はゲージたまっていないとでません。
- \*弱連打による、多段HITや無限段は気にならないレベルまで軽減されています。

ーLimitOverのコレッ！！！！ー

- \*各種エフェクトが派手に！！！！  
相殺時や攻撃HITのエフェクトや、最新版ではダツシュやHITマークなどのエフェクトも派手になりました。
- \*全キャラに横入れ弱の中攻撃が地上、空中ともに追加  
PS版にあった中攻撃が復活しました。  
Xボタンでだすこともできます。
- \*マクロボタン復活  
PS版にあったマクロボタンが復活しています。  
レバーをいれながらボタン1つで強必殺技がでます。
- \*避け復活  
PS版にあった避けが復活しています。
- \*新要素「掴み」  
投げが、掴んでから投げになりました。  
投げコマンドをいれた後にもういちど投げをいれます。  
掴まれた側も掴み返しのチャンスがあり、掴み合戦ができます。
- \*新要素「オートコンボ」  
弱を連打することにより、横入れ弱>大>横入れ大と自動的に繋がります
- \*必殺技、最終奥義、大幅増加！！！！  
各キャラともに、最終奥義が3つ以上、キャラによっては新必殺技もあります。
- \*対戦バランスは絶妙！  
インターネットにて、ユーザーからの意見をとりいれてバランス調整されているので、バランスは絶妙です。
- \*挑発可能  
マクロボタンを2つ以上同時押しで挑発ができます。

## Limit Over 追加&変更技一覧 (技名は仮称)

-----  
--

### ◎追加システム

掴み	近い間合いで4 or 6 + B
投げ	掴んだ状態で4 or 6 + B
避け	2 + A B 同時 (バーニングゲージを消費します)
空中前入れ弱攻撃	ジャンプ中に4 or 6 + A or B
コマンドジャンプ	地上で8 8 (ショートジャンプ)
挑発	Y or Z or R のうち2つ同時押し

### ◎マクロコマンド

前入れ弱攻撃	X
必殺技1	Y
必殺技2	6 + Y
必殺技3	4 + Y
必殺技4	2 + Y
スーパージャンプ	Z
コマンドジャンプ	2 + Z
避け	R

### ◎セミオートコンボ

一部の通常技がヒットすると、その技と同じ操作で違う技に変化します

立ち中	中 > 横強
立ち強	強 > 横強
しゃがみ中	しゃがみ中 > しゃがみ強
しゃがみ強	しゃがみ強 > 立ち強
ジャンプ中	ジャンプ中 > ジャンプ強

注) 一部中攻撃系のコンビネーションを持つキャラはこちらが優先されます。

●本田飛鳥

最終奥義：ファイナルインパクト 2 2 + A B 同時

最終奥義：空中超フェノメノンクラッシュ ジャンプ中に 2 4 + A B 同時

●豊田可莉奈

最終奥義：突撃裂蹴脚 2 2 + A B 同時

●大久保久美

特殊技：急降下 ジャンプ中に 2 2

必殺技：スピニングスワンスルー 4 6 + A o r B

必殺技：空中スピニングスワンスルー ジャンプ中に 4 6 + A o r B

最終奥義：スタンスティック 2 6 + A B 同時

最終奥義：リボンジェノサイド 2 2 + A B 同時

●小和田奈々

最終奥義：風月扇・乱 2 6 + A B 同時

最終奥義：超・裂襲波 2 4 + A B 同時

●鈴木めぐみ

特殊技：急降下 ジャンプ中に 2 2

必殺技：ふみふみ乗っかり 4 6 + A o r B

必殺技：空中ふみふみ乗っかり ジャンプ中に 4 6 + A o r B

最終奥義：めぐみ・らぶらぶらんぶ 2 4 + A B 同時

最終奥義：ぼんぼんさいくろん 2 6 + A B 同時 (空中可能)

最終奥義：空中ぼんぼんさいくろん ジャンプ中に 2 6 + A B 同時

最終奥義：ぼんぼんなっば〜 2 2 + A B 同時

●山崎竜子

最終奥義：ハイパーアーマー 2 4 + A B 同時 (1 2 0 %時のみ)

最終奥義：ライトニング・ストレート 6 2 3 + A B 同時

最終奥義：雷光サーブ 2 2 + A B 同時

●キャシイ・ワイルド

特殊技：ローリングバックラー 2 + B H I T時にB

最終奥義：いてこましスペシャル 2 4 + A B 同時

最終奥義：ぶちかましラリアット 2 2 + A B 同時

●御手洗清子

最終奥義：ダイレクト・アウト 2 4 + A B 同時

最終奥義：一撃必中打法 2 2 + A B 同時

●新堂環

最終奥義：真・ロブ落とし 2 2 + A B 同時

必殺技：空中百裂サーブ ジャンプ中に 2 6 + A o r B

最終奥義：勝利のV 2 4 + A B 同時

●北条虎美

最終奥義：雷龍閃斧 2 4 + A B 同時

●川崎忍

特殊技：番長秘密パンチ改 投げ間合いで 1 + B

最終奥義：必殺メガトンダイナマイト 2 4 + A B 同時

最終奥義：必殺メガトンスラッシュ ジャンプ中に 2 6 + A B 同時

最終奥義：必殺メガトンパイル 2 2 + A B 同時

●扇ヶ谷鉄子

最終奥義：超フェノメノンクラッシュ 2 2 + A B 同時

最終奥義：インパクトクラッシュ 2 4 + A B 同時

●新堂源一郎

最終奥義：因果応報 2 4 + A B 同時



## ● キャラクターごとの説明

LIMITEDからの変更点で、コレは！というのをピックアップして説明します。  
新技については、仮称の技名つけてます。

### あすか

#### ジャンプ中攻撃

今回から全キャラについてのジャンプ中攻撃

飛鳥はリミテッドのジャンプ前大のモーションがジャンプ中攻撃に変更  
属性としては浮きなので前回の前大のようにつかえるよん

#### 遠心破碎拳

遠心は変更点なしでしゅ

#### フェノメノン・クラッシュ

小は出始めが無敵になり悪くても相打ち、結構バシバシ撃てるようになったので固め等に最適。大はなんとPS版とSS版の軌道のフラスコが2個も宙を飛ぶようになり強くなったといきや扱いかたが難しく、、、起き攻め用かな、、、(^^;

#### マツハ・ジャブ

大が変更点あり。初めにボディーを放ちヒット or ガードされたらジャブの嵐がでるように大は連続技用でしね、  
でもマクロで出るようになり大の場合は連射してくもよいぞ。

#### 遠心連殺拳

うーん、これも変更点なし、、、さびしいのお

#### 超フェノメノン・クラッシュ

無敵時間が短くなったがやっぱり安定して使える超フェノ、つよい。  
空中超フェノメノンもついてもうグレート!!!

#### ファイナルインパクト<新最終奥義>

新技だ！ぬぁんとガード不能だぁあ！

上からナックルの振りかざす技なのだが、相殺判定が弱いので打ち合いにはむかないので使い方には考えてくれ。

## かりな

### ケロケロアタック

ケロピョン・セットアップ中に出すと2HIT技にパワーアップ!!!  
かなり使えます。

### ケロピョン・セットアップ

弱でだと、時間は短いですが攻撃を受けてもセットアップが解除されません。  
攻撃が当たって仰け反っても溜めつづけるケロピョンの健気さに涙(うるうる)

### ケロケロメガヒート

LIMITEDでは簡単だった3回連続HITが難しくなっています。

### 突撃裂蹴脚<新最終奥義>

構えた後に前方に進みながら蹴りを連発します。

## くみ

### リボンカッター

弱の速度がアップ、技後の硬直もすくなくなっていて追い討ち確定します。  
今回の主力!?

### スピニングスワンスルー<新必殺技>

スピニングスワンのポーズで飛び出した後も、相手に攻撃がHITすると空中投げに変化します。エアリアルの絞めにもってこいのかっこよさ!空中でもだせます。

### スタンスティック<新最終奥義>

スティックを3本まとめて投げます。  
HITすると相手は本数に比例して一定時間動けなくなります。  
速度はかなり遅く簡単に相殺されてしまいますがガード不能です。

### トリプルスワンスルー<新最終奥義>

一歩踏み出してHITした相手を3回叩きつけます。  
スピニングスワンスルーのパワーアップ版という感じですが、空中では出せません。

## なな

### ダッシュ弱

この技は特殊で、防御されていると掴みに、H I Tすると下段攻撃になります。

### 風月扇

弱で出すと一定距離進んだ後にその場に停滞するようになりました

### 裂襲波

安定した強さじゃなくなりました。

### 風月扇・乱<新最終奥義>

巨大な扇子を2つ投げます。1つは横にひとつはUターンして飛んで行きます。

### 超・裂襲波<新最終奥義>

後ろに少し下がった後に裂襲波を出します、多段H I Tした後にあいては吹っ飛びます  
空中ガード不能なので対空に絶大な威力を発揮します。

## めぐみ

### ボンボンアッパー

弱、強ともに追い討ち不可能になりました。

### ふみふみ乗っかり

弱で出すと攻撃がでるのがはやく、強で出すと攻撃がでるのが遅く  
しゃがんでいる相手は投げられなくなりました。また空中でもだせます。

### めぐみ・らぶらぶらんぶ (旧：めぐみ・けりけりダンス)

最後が回転ぶっ飛ばしに変更になって追い討ちできます。

### ぼんぼんさいくろん<新最終奥義>

目の前に巨大なぼんぼんが出現して回転しながらだんだん小さくなって行きます。

### ぼんぼんなっばー<新最終奥義>

ぼんぼんアッパーのパワーアップ版で相手を空中高く舞い上げた後に掴んで落ちてきます  
最後の叩きつけの後は空中投げ可能です。

## りゅうこ

### 竜巻レシーブ

空中版の強竜巻レシーブはしゃがみガード不可になりました。

### 稲妻サーブ

ボールの軌道が変化しました。また上昇中は無敵です。

### クイックドライバー

クイックドライバー>クイックドライバーが難しくなりました。

また弱と強で特性が距離以外にも特性が変化しました。

### ハイパーアーマー<新最終奥義>

120%時のみ発動可能で、身体が赤く光りその間はどんな攻撃にも仰け反りません

### ライトニングストレート<新最終奥義>

おもむろに、立ちあがり、ストレートを一発打ち、食らった相手は真横に吹っ飛びます。

### 雷光サーブ<新最終奥義>

稲妻サーブのパワーアップ版です、大きなボールを打ちます。

## きゃしい

### ショルダークラッシュ

相手が空中にいる時くらいしか、投げられないようになりました。

### トリプルヘッドバット

出だしに相殺判定がつかしました。

### ぶちかましラリアット<新最終奥義>

キャシー・ラリアットを2回連続で出し最後の攻撃がHITすると相手はにふっとびます

### キャシィ・ボム<新最終奥義>

あすか初の純粋な掴み超必投げ！

発動後、間合いにいる相手を掴んで投げます。

## きよこ

### 大リーグボール8号

飛距離が落ちて多段H I Tしなくなったかわりに  
ボールの打ち返しができるようになりました。

### ダイレクト・アウト<新最終奥義>

イリュージョンアウトのバックステップなしのモーションで突っ込んで  
相殺かH I Tした相手を投げます。  
相殺でも投げるので対空や、G Cなどにも使えます。

### 一撃必中打法<新最終奥義>

どこからともなく取り出したバットを豪快に振って相手を空中高く舞い上げます。

## とらみ

### 霸王拳

弱だと縦に大きく、強だと横に長く玉が飛びます

### 飛び踵落とし

「おりゃ〜！」としゃべるようになりました

### 雷龍衝撃波

出だしに隙ができ、潰されやすくなりました。

### 雷龍霸王拳

もちろん、空中での打ち放題はありませ〜ん(^\_^)

### 雷龍閃斧<新最終奥義>

3 H I Tする踵落としを決めます。  
中段判定で、H I Tすると相手を床に叩きつけます。

## たまき

### 前入れ強攻撃

当たり判定の大幅な変更によりキャラにもよるけどしゃがんでいる相手にも入るようになり、幅広いリーチを生かして相手の隙をついて入れて追撃Vにキャンセルだ！

### 百裂サーブ

変更点はないですが相変わらず多段でゲージが溜まりやすいのがウリ。  
最新版では空中でも出せるようになりました。

### ロブ落とし

小がの至近距離だと従来通りキリモミだけど今回は投げに繋がれて Good  
大は至近距離でも多段に。

### 攻撃・V

うーん、、、無敵時間が減りしかもヒット後の追い討ちが一切不可に  
でもラストヒットがスーパーキャンセル可なのは秘密じゃ。

### 迎撃・V

一番の変更点はエクセレントのスーパーキャンセルが復活でし！  
ヒットしても浮かなくなりその後の読み合いが楽しくなってます。  
ちなみに浮かして入れても追い討ち不可。

### ダイナマイトサーブ

ボールを打つまで無敵に！！これはすごい変更だ。  
これによって悪くても相打ち、良い確率で勝てるっすバシバシ撃ってくれ！

### 真・ロブ落とし<新最終奥義>

発動技が当たるとロブに繋がる近距離技で対空にもOK  
今回からできるスパキャンに相性抜群！普通に使えるのかは、、、不明（笑）

### 勝利のV<新最終奥義>

V系のパワーアップ版です。  
Vのモーションで突っ込んで行き、H I Tすると相手をすり抜けた後  
ポーズを決めて相手は空中に吹っ飛びます。  
後、投げで追い討ちできます。

## しのぶ

### ダッシュ強

蹴り上げの最後がH I Tすると相手は回転しながら舞い上がるようになりました

### 番長トルネード

出だしに攻撃判定が着き、空中版も軌道が変化しました。

### 必殺メガトンスラッシュ<新最終奥義>

空中のみ可能な超必です。

砕け散れ！という掛け声とともに斜め下に蹴りを出しながら落下して行き相手にH I Tすると相手を突き抜けて、その後多段H I Tします。

間合いを調節すればその後に追い討ちも可能です。

### 必殺メガトンパイル<新最終奥義>

ストリートファイターのリュウの真昇竜拳そのままです(^\_^)

## てつこ

### インパクトチャージ

強の爆発が派手になりました。

### フェノメノンクラッシュ

強だと2つフラスコを投げるようになり、出した後の落下速度が遅くなりました。

### インパクトラッシュ<新最終奥義>

1歩踏みこんで突きをだし、H I Tしたらボコボコになぐって最後は上に打ち上げます。そして最後は勝利ポーズを決めます

## げんいちろう

### 因果応報<新最終奥義>

すーっとすべて行きH I Tすると後ろに回りこんで背中でふっとばします。

## ● 新要素の説明

LimitOverになって新要素が本当にたくさん増えました。  
その中で、使いこなすとおもしろそうな要素について説明します。

## 細かな新要素

### \*避け

避けの出だしの1～2フレームは完全無敵でその後投げ可能になります。  
また終わり際に必殺技によるキャンセルを受けつけています。

### \*コンボの受けつけ時間 (LIMITEDも同じ)

10～29までが16フレーム

30ヒットから8フレーム

40から7フレーム

50から6フレーム

## ジャンプ分類

### \*ジャンプ

軌道とかかなりかわりました。上へ高く飛ばなくなってます。

### \*スーパージャンプ

上昇中完全無敵から、ジャンプの一瞬だけ無敵に変更になり、多用できなくなりました。

### \*コマンドジャンプ

ショートジャンプです。

コマンドが上を2回なので、何かの行動の最中に入力しておくことになりましたが  
マクロコマンドを使うといつでも出せます。



# 投げの世界

## \*掴み

従来の投げのコマンドを入れると掴みになります。

掴んだ後にもういちど投げコマンドを入れることではじめて投げられます。

しかし、この掴みから投げはベストタイミングじゃないと相手から掴み返しを食らう可能性があります。逆にまたそれを掴み返したりできるので掴み合戦になります。某ワールドヒーローズの用に感じるかもしれませんが、実はいろいろと奥が深い攻防が可能になっています。

## \*回転吹っ飛び投げ

回転吹っ飛び中の相手は空中投げで追い討ちが可能になりました。

一部の攻撃も回転せずに吹っ飛びますが投げが可能な攻撃もあります。

———主な回転吹っ飛び後に追い討ち投げ可能技———

- あすかときゃしいとげんいちろうの空中カウンター
- かりなの空中投げ
- きよこの一撃必中打法
- めぐみのらぶらぶ乱舞とぼんぼんなっぱー
- たまきの弱ロブ落としと勝利のV
- しのぶのダッシュ強
- てつこの弱インパクトチャージとインパクトラッシュ
- げんいちろうの弱の質実剛拳

## \*直接投げ

掴みを通さずにいきなりなげる事ができる場面があります。

直接投げが成立すると相手は掴み返しもちろん投げ抜けもできません

———主な場面———

- 背後から投げる
- 相手の下段攻撃を投げる
- 相手の避けを投げる

# スーパーキャンセルの脅威

## \*スーパーキャンセル

げんいちろうだけだったスーパーキャンセルがいろいろな必殺技で出来るように！

スーパーキャンセルとは必殺技中に最終奥義でキャンセルする事です。

なお、必殺技だけではなく、一部の特殊技も最終奥義でキャンセル可能です。

——主なスーパーキャンセルできる必殺技——

### ●あすか

弱遠心破碎拳、ケミカルインパクト（H I T時）

### ●かりな

ケロケロアタック、ケロケロヒートプレス

### ●くみ

スティックショット、強リボンカッター

### ●なな

風月扇、牛若の舞（H I T時）

### ●めぐみ

ボンボンアッパー、ふみふみ乗っかり（打撃時）

### ●りゅうこ

クイックドライバー（H I T時）

### ●きやしい

キャシィラリアット（H I T時）、ダッシュニー

### ●きよこ

通天閣打法（H I T時）

### ●とらみ

霸王拳、双龍拳（H I T時）、飛び膝踵落とし

### ●たまき

百裂サーブ、攻撃・V（V発生後）、迎撃・V（V発生後）、強ロブ落とし（H I T時）

### ●しのぶ

番長バズーカ、強番長ダイナマイト（空中H I T時）

### ●てつこ

遠心破碎拳、弱インパクトチャージ（H I Tしない時）

### ●げんいちろう

強質実剛拳（H I T時）、強疾風怒濤（接触後）

# ● L i m i t O v e r の歴史

1997年10月9日 あすか120%LIMITED発売

すべてはここから始まった！

京都で大会も毎月開かれたりして、筆者もよく参加していた。

1998年07月29日版 テスト版

知る限り、最初のL i m i t O v e r のバージョン

攻撃H I Tのたびに黄色く画面が光るため「ピカチュウ」と呼ばれていたとかなんとか

1998年09月23日版 一般公開版

ユーザーを交えてのバージョンアップ開始、その最初の公開版

格キャラの最終奥義がいきなり追加、「ピカチュウ」フラッシュも控えめになった。

1998年10月31日版 登録者公開版

ユーザーからの意見を元に開発はすすみ、

細かい演出のある必殺技なども追加されていった。(扇ヶ谷コンビネーション完全版など)

1998年11月07日版 登録者公開版

バランス調整は主だったような気がします…

久美のスタンスティックなど最初はブスブスと突き刺さって永久に相手がスタンする極悪技だったような…

1998年11月15日版 登録者公開版

可莉奈にあの幻の気合溜めが追加！しかし次のバージョンで消えてしまったのでした。

1998年12月02日版 登録者公開版

登録者向けの最終バージョン、ほとんど12/31版と一緒にです。

1998年12月31日版 一般公開版

L i m i t O v e r として広く知られるバージョン。現在、配布中のバージョンもこれ。

～それ以降版

12/31以降のバージョンは非公開版ですので入手はできません。

一部キャラに特殊技、タッグや3on3システム、スタンゲージなどがあったようです。

1999年はんばあたりで新規開発は終了したようです…

## ●初公開?! 必殺技名の元ネタ

Limit Overで追加されたさまざまな必殺技  
当初その技には名前がついていませんでした、ユーザーはいろんな名前をつけて遊んでいましたが、統一した名前がないと話がしづらいなあーと思って技に勝手に名前を付けて技表としてテキストを作って公開した所、思いのほか好評で以後結構その名前と呼ばれるようになりました。  
そんな私が名付けた必殺技名の元ネタをたぶん初めて公表します。

### ●本田飛鳥

特殊技：エアースラッシュ	ジャンプ中に6+B
--------------	-----------

空中（エア）で横に蹴り付ける動きがスラッシュっぽいなあと思いつけました。  
特殊技なので正確には必殺技ではないですが、番町秘密パンチなど特殊技にも固有名がついている技もあるのでつけちゃえ! という感じです。

最終奥義：ファイナルインパクト	22+A B同時
-----------------	----------

主人公のあすかに新最終奥義が! なんと防御無視!  
これはとてもインパクトがある! そしてプレイステーション版で追加されたケミカルとバイオの各種インパクト系必殺技  
そうだ、これはインパクト系の奥義なのかもしれない…と思いつけました。

### ●豊田可莉奈

最終奥義：突撃裂蹴脚	22+A B同時
------------	----------

可莉奈に新奥義が増えたようだ…おお、これってなつかしのPCE版の必殺技に似てないか? あれも突撃…って名前の必殺技で可莉奈自身が突進してたよな?  
これはあの技の復活に違いない!!!…というわけです

### ●大久保久美

特殊技：急降下	ジャンプ中に22
---------	----------

急に下に移動するね…、急降下…っつと…

必殺技：スピニングスワンスルー	62+A or B
-----------------	-----------

スピニングスワンキックかと思ったらスルーして投げてるよおおお…というわけです

必殺技：空中スピニングスワンスルー	ジャンプ中に46+A or B
-------------------	-----------------

空中でスルーして…以下省略

最終奥義：スタンスティック 26 + AB同時

このスティック当たったら動けなくなるね…きっと気絶（スタン）してるんだ一瞬  
きっと遅いようにみえるけどがつーんとくるんだね

最終奥義：トリプルスワンスルー 24 + AB同時

3回投げてるね、トリプルだね…うん

#### ●小和田奈々

最終奥義：風月扇・乱 26 + AB同時

某同人誌で奈々が使っていた最終奥義の名前をお借りしました\_(.\_.)\_

「・乱」の「・」の部分が凄く好き。

最終奥義：超・裂襲波 24 + AB同時

「乱」にあわせてつけました。

実は某金髪兄弟の弟の超必殺技に影響をかなーり受けてます。

技の名前もよく似てるしねえ・・・

#### ●鈴木めぐみ

特殊技：急降下 ジャンプ中に22

久美の項参照…

最終奥義：めぐみ・らぶらぶらんぶ 24 + AB同時

命名おかべ殿です、まさにめぐみ使いの愛のすべてがここに！

もともとついていた名前を改名させてしまうそのパワーに当時はファイナルインパクト

最終奥義：ぼんぼんさいくろん 26 + AB同時（空中可能）

このぼんぼん、渦巻きみたいにくるくるその場で廻ってるなあ

まるでサイクロン…めぐみだから「さいくろん」っていいそうだな

最終奥義：空中ぼんぼんさいくろん ジャンプ中に26 + AB同時

空中でとまって渦巻きみたいに・・・以下省略

最終奥義：ぼんぼんなっば～ 22 + AB同時

命名おかべ殿そによ2、ももとの必殺技はあっぱーでしたが、

なんと画面を突き破り噂によると宇宙へ到達して戻ってくるそうです。

たしか正式名称は「ぼんぼんなっば～ 愛、宇宙へ」・・・だったかなあ・・・

●山崎竜子

最終奥義：ハイパーアーマー 6 2 3 + A B 同時 (1 2 0 %時のみ)

アイムジャガノート！！じゃがのーと！ジャガノート！！ブハハハハ

最終奥義：ライトニング・ストレート 6 2 + A B 同時

早い！！この一撃まさに電光（ライトニング）石火の一撃だ！！

最終奥義：雷光サーブ 2 2 + A B 同時

幻の特訓を乗り越えた選手が空中高く飛び上がりサーブを打つと

手とボールの摩擦によりボールが帯電する事があるという。

これが繚乱女学院バレー部に伝わる伝説のサーブ「雷光サーブ」である。

●キャシイ・ワイルド

特殊技：ローリングバックラー 2 + B H I T 時に B

激しい回転（ローリング）の裏拳（バックラー：ちょっと意味が違うけどノリで…）

で相手を地面に叩き伏せる。キャシイのパワーがよくわかる技だ…

最終奥義：ぶちかましラリアット 2 2 + A B 同時

あんさん、あんまぬるいバトルしてるといてこますでえー！

おいおいどこいくねん、ぶちかますで！！

というわけで「いてこます」ときたら「ぶちかます」でしょーっと…そんな感じです

最終奥義：キャシイ・ボム 2 6 + A B 同時

ボムっぽくはないですけど、一撃必殺の投げ技ときたらビックベアー！

ときたらボムかなーっと

●御手洗清子

特殊技：フライングアウト ジャンプ中に 6 + B

見た目に空中からグローブでアウトを取りに行っているようにみえたので…

最終奥義：ダイレクト・アウト 2 4 + A B 同時

イリュージョンアウトだけではいくら幻影だとしても読まれてしまう…

そう考えた清子は新しく直球でアウトを取りに突進する技をあみだした…

最終奥義：一撃必中打法 2 2 + A B 同時

絶対に外さないという思いが「一撃必中」に！派手さはないけど重いよこの一撃は！

●新堂環

必殺技：空中百裂サーブ                                  ジャンプ中に26+A or B

空中で…以下省略

最終奥義：真・ロブ落とし                                  22+AB同時

あなたに本当のロブ落としというものを教えてあげますわ

初代版で受身を取られるまで猛威を振るったあのまことの一撃!!!

最終奥義：勝利のV    24+AB同時

正式名称「VV」(ビクトリーブイ)

迎撃Vや攻撃Vにあわせたようです…(ちょっと失敗したネーミングですね、がくっ)

●北条虎美

最終奥義：雷龍閃斧    24+AB同時

その蹴り落としはまるで雷に打たれたか斧で縦一閃叩き付けられたようだという。

というそんなイメージでつけましたー。

●川崎忍

特殊技：番長秘密パンチ改                                  投げ間合いで1+B

PS版のあの「番長秘密パンチ」が帰ってきた!

しかもちょっと仕様変更されてるぞ、さすが改!!!

最終奥義：必殺メガトンスラッシュ                          ジャンプ中に26+AB同時

空中から一閃(スラッシュ)、番長だけにメガトンは忘れません

最終奥義：必殺メガトンパイル                                  22+AB同時

パイルバンカーのごとく激しい一撃!!!やっぱりメガトンは忘れてません

●扇ヶ谷鉄子

最終奥義：インパクトラッシュ                                  24+AB同時

あすかに伝授したケミカルインパクト系統の技の1つで扇ヶ谷コンビネーションから

インパクトラッシュに繋げる事で扇ヶ谷コンビネーションは完成形となる。

●新堂源一郎

最終奥義：因果応報    24+AB同時

元ネタはもちろん覚悟のススメから、四文字熟語の技が多い人ですから・・・

★詳細！ あすか120%LIMITED LIMIT OVER作成方法★第一版  
(98/10/07)

テキスト制作:すえびょん

すえびょんが実際にあすか120%LT-LO（以降LO、オリジナルはLT）  
を制作した手順を詳しく紹介します。細かく書きすぎて余計に混乱するかもしれま  
せんが、これを乗り切ったら自分でLOを制作する事が可能なので頑張りましょう。  
初心者泣かせのバイナリエディタですが、結局使用しない方法を考えたのでナイス！です。

★☆ お約束事項 ☆★

あなたが制作した「あすか120%LT-LO」はあなたが個人的に使用する  
以外には認められていないはずです。決して二次配布などを行わないようにしましょう。

-----  
・使用ツール

CDレコーディングツール：WinCDR 3.10g（V3.00Yb で制作可能確認済み。）  
：CDRWIN V3.5x or Upper.

・制作環境

マシン：IBM-PC/AT互換機  
ドライブ：YAMAHA CDR400Tx-vk、TEAC CD-R55S-N（TEACx4のOEM）  
OS：Windows95 OSR2.5/Windows98

・制作前に…

WinCDRの基本的な使い方は最低でも知っておいてください。  
このテキスト中で詳しく書きますが、知っておいた方が簡単に作成出来ます。

WinCDRは可能な限り最新版を入手してください。

Ver3.00/3.10の場合はAplixのホームページに行ってアップデートファイル  
を入手してください。すえびょんはVer3.00Ybを使用して作成しました。

(<http://www.aplix.co.jp>)

ブートセクタ情報を吸い出す為のCDRWINを所有していない方は下記のホーム  
ページに行ってCDRWINをダウンロードしてください。レジストせずに使うと  
等速書き込みの制限が掛かっているデモバージョンなのですが、良く考えた  
ら今回は吸い出すだけなのでこのバージョンでも十分役に立ちます。

このへんがこのテキストを作成してて思い付いたナイス！な所です^^;

(Golden HAWK HP <http://www.goldenhawk.com/>)



※ブートセクタ情報とは簡単に書くと、CD-ROM ディスクをセガサタールの  
ディスクと認識させる識別情報や、起動させる為の情報等が入っているって感じです。

WinCDR、CDRWIN 共に自分のドライブが対応していないと今回の方法は使えません。特に CDRWIN はディスクアットワンス書き込みに対応していないドライブでは使用できない為気を付けてください。

なお、両ソフトとも正常に動作するような環境に各自構築してくださいね。  
今回紹介するテクを使えば SS な CD-ROM を色々と触わる事が出来ますが、決して悪用しないでください。

では作成の手順に移ります。

- 
- 1 : LO のアップデートファイルをホームページからダウンロードしてGETする。  
これが無かったら何も出来ませんので…。
  - 2 : HDD に作業用のフォルダを作成し、このフォルダに LT CD-ROM 内のファイルをすべてコピーする。  
また、後の作業の為にこれとは別に CD-DA トラックを保存するフォルダを作成しておいてください。
  - 3 : 1 でダウンロードしたファイルを作業用フォルダで展開し、「0.EXE」を実行してLTをLOにバージョンアップする。  
この時、「ファイルが既に存在します」等のメッセージが表示されると思いますので「全て上書き」で各ファイルを展開してください。  
なお、LOにバージョンアップ時に出来たファイルが気になる人は削除した方がいいでしょう。(ファイルが有っても実際の動作には問題ありません)

☆ : もしすでにシステム情報ファイルを作成しているのなら5に進んでください。

- 4 : LT の CD-ROM からブートセクタ情報を抜き出す。  
吸出しには CDRWIN を使用します。
  - a : LT を CD-R ドライブにセットし CDRWIN を起動する。
  - b : メインメニューの左から2番目、「Copy Disc」を選択する。
  - c : LT の情報が表示されますが、念のため「Refresh TOC」をクリックして LT のディスク情報を再度読み込む。
  - d : 画面上段、右側付近に有る「COPY SECTORS」を選択する。
  - e : 「Sector Setting」中の「Start」に0(ゼロ)、「End」に4を入力。  
「Datatype」は「Data-Mode1(2048)」を選択する。

- f : 「Next>」をクリックし、「Copy Setting」ウィンドウに移動する。
- g : カーソルが「Image File」に移っていると思うのでブート情報を保存するファイル名を入力してください。ここでは「ASUKABOOT.BIN」として作成してみます。

注意事項として Windows98 を使用している方はファイルの作成されるフォルダ名がデフォルトで「My Documents」になっていると思うので、「Browse」をクリックして別のフォルダに移行してファイルを作成してください。要するにファイル名にスペースが入らなければ良いのです。

- h : 「Image File Options」が必ず「INTEL」になっている事を確認し、「Finish」をクリックしてブート情報ファイルを作成してください。一瞬で処理が終了し「ASUKABOOT.BIN」というファイルが作成されます。

★今後このファイルを WinCDR を使用する時のシステム情報ファイルとして使用しますので大事に保存しておく事をお勧めします。

- i : システム情報ファイルの作成が完了したら CDRWIN を終了してください。

- 5 : CD-R ドライブに LT ディスクをセットし、WinCDR を起動します。
- 6 : 起動時に LT が検出されると「追記禁止です」等のメッセージが表示されるはずなので全て「OK」または「はい」を選択して CD-ROM の最終セッション情報を読み込んでください。
- 7 : メニューバー中の「ツール (T)」をクリックし、「WAVE ファイル作成(W)」を選択してください。選択すると LT の CD-DA トラック情報の解析が始まります。
- 8 : 解析が終了したらトラック情報が表示されるので「全て選択(A)」をクリックして「2」で作成しておいた CD-DA 用の作業フォルダを指定して「OK」をクリックしてください。OK をクリックした後、もしファイルリスト中にトラック 1 (データトラック) が有ったチェックを外してください。
- 9 : 「オプション(O)」で読み込み速度を設定し、「実行(R)」をクリックして CD-DA トラック (2~25) を WAVE ファイルに変換します。
- 10 : WAVE ファイルの作成が終わったらツールバーの「イジェクト」を押して LT CD-ROM を取り出し、新品のメディアを CD-R ドライブにセットしてください。以降が LOCD-ROM 作成のステップです。
- 11 : この時点ですべてのウェルが空のはずなので、エクスプローラー等で

ステップ「3」で作成したファイルを右側のウェル（ファイル名と書かれている）にドラッグアンドドロップする。

この時、作業フォルダをドロップしないでください。作業フォルダ内のファイルですよ。

- 1 2 : 画面左下に有る音符ボタン（CD-DAトラックボタン）をクリックするとCD-DAトラックが作成されますので「9」で作成したWAVEファイルの「TRACK02.WAV」を選択して「OK」を押してください。
- 1 3 : 残りのCD-DAトラック（3～25）をステップ11の作業同様ドラッグアンドドロップします。この時、WAVEファイルの順番を狂わせないように気を付けてください。
- 1 4 : 画面上段中央に「名前の付け方」というのが有るので「ISO9660 Level1」を選択してください（★重要！！）
- 1 5 : メニューバー中の「設定(S)」をクリックし、「ボリューム情報(I)」を選択してください。
- 1 6 : 「ボリューム」タブ中の「ボリューム識別子」にCD-ROMの適当な名前を入力しておきましょう。（入力しなくても良いです）  
すねびよんは後ですぐ見て分かるように「ASUKA120P\_LIMITOVER\_V\*\*\*」  
（\*\*\*はバージョン）と付けています。
- 1 7 : 「データファイル」タブ中の「システムファイル」にステップ4で作成した「ASUKABOOT.BIN」を入力します。（★超重要！）  
ボリューム識別子とシステムファイル名を入力したら「OK」をクリックしてください。その他の設定は別にデフォルトで構いません。
- 1 8 : これですべての設定が完了したので画面右下に有る「Write」をクリックして書き込みを始めます。

書き込み速度はx4でも構いませんが、出来ればx2で焼いた方が安全。  
焼き方は「Disc at once」が標準的、TOCはAUTOのまま。  
オンザフライはマシンパワーに自信が無ければしない方が良いです。

---

お疲れ様でした。以上でLOの作成が終了です。  
ちなみに、このTEXTを書きながら実際に焼いたLOは一発で起動しました。

ブートCDやSS本体にSS-KEYなどの補助装置が付いている場合はこれで動作するはずですが、SS-KEYが無くても初期のグレーサターンではディスク入れ替えでCD-Rを動作させる事が出来ますがここではあえて述べません。  
どこかで調べるなり、ちゃんとDOCファイルを読めばわかるはずですが。

バイナリエディタを使ってブート情報を触わる方法の説明も書けますが、この方法が一番簡単だと思うので私はCDRWINとWinCDRの組み合わせをお勧めします。

では、健闘を祈る！

# 奥付け

L i m i t O v e r 基本解説書

V e r 3 . 0

発行日 2019年2月19日

発行者 G A F L - N E T

編集 Y s - R

連絡先

<http://www.gafl.net/>

E - m a i l [ys-r@gafl.net](mailto:ys-r@gafl.net)

**Burning Fest.**  
**Limit Over.**

---