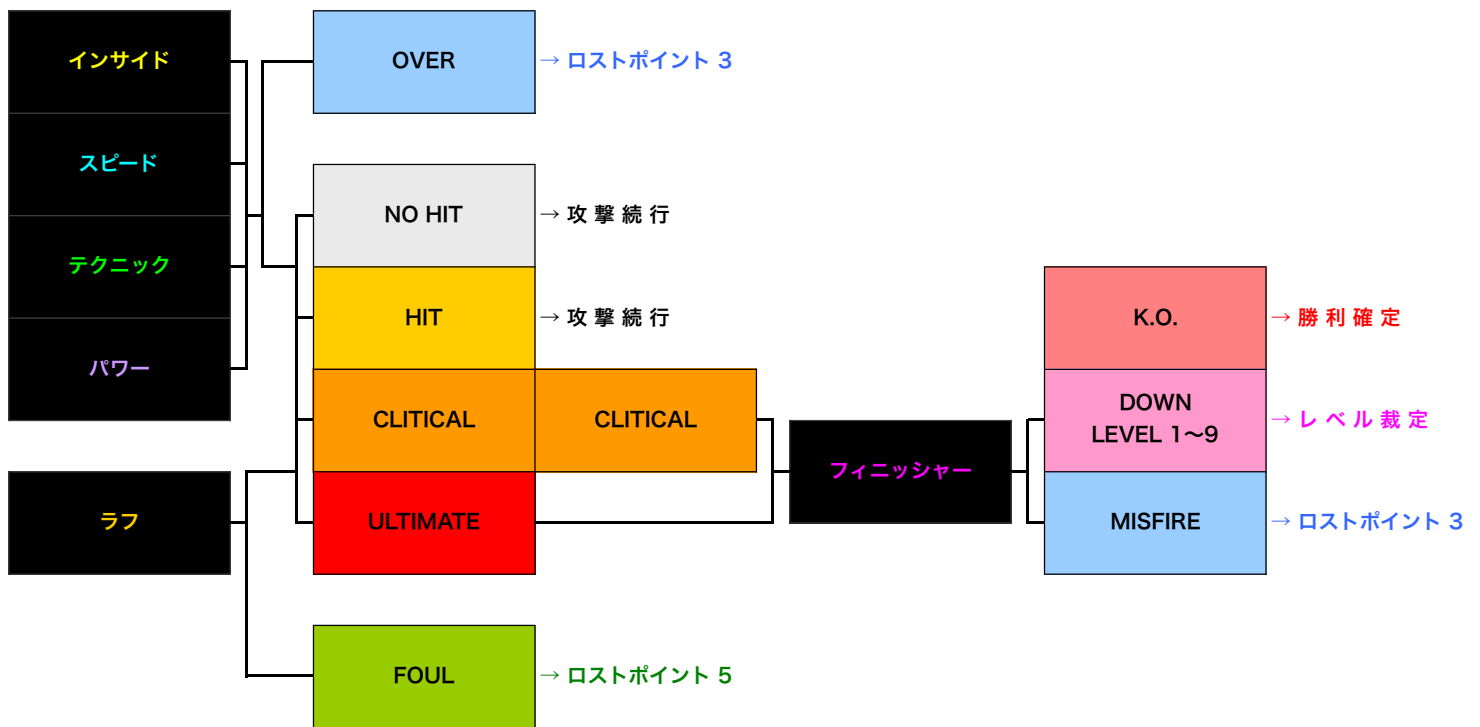


Ultimate-KO 修撃ルール

<STEP 1>

<STEP 2>



■ <STEP 1> 試合開始

① **通常モード**（インサイド、スピード、テクニック、パワー、ラフ）で試合を開始する。

② **ロストポイント制限**内に以下のフィニッシング条件のいずれかを満たす。

↳ 基本は10ロストポイント制。他に無制限（対人戦のみ）、7ロスト、5ロスト、3ロスト（対エア戦のみ）などがある。

▼フィニッシング条件

① **CLITICAL**を**2回連続**で出す。

② **ULTIMATE**を1回出す。

ト 1. 上記の条件のいずれかを満たしたら**フィニッシャーモード**（STEP 2）に移行する。

↳ 2. いずれの条件も満たせずロストポイント制限に達したならノーフィニッシュにより**判定**となる。

▼消費ロストポイント

① **OVER**、**MISFIRE** … ロストポイント 3

② **FOUL** … ロストポイント 5

■ <STEP 2> フィニッシャー

フィニッシャーモードで勝利を狙う。

- ① **K.O.**が出れば即一発勝利が確定する。
- ② **DOWN**ならレベル裁定となり、より**LEVEL**の高いDOWNを出した方の勝利となる。
- ③ **MISFIRE**ならフィニッシュに失敗。

┆ 1. ロストポイント制限に達していなければ攻撃続行、(STEP 1) から再度やり直す。

┆ 2. ロストポイント制限に達したならノーフィニッシュにより**判定**となる。

■ 先攻ハンディキャップ制について

先攻に一発KO勝利のアドバンテージがあることを考慮し、先攻はハンディキャップとしてあらかじめ**ロストポイント3**を負わねばならない。

▼対エア戦

ハンディキャップなし。

■ ロストポイントについて

ロストポイントはフィニッシュの**DOWN LEVEL**から**マイナス**される。(※1以下になった場合はLEVEL1として扱う)

■ 勝敗について

- ① **K.O.** … 即一発勝利確定
- ② **DOWN 対 DOWN** … LEVELの高いDOWN側の勝利
- ③ **DOWN 対 ノーフィニッシュ** … DOWN側の勝利
- ③ **双方が同LEVELのDOWN** … 両者KOのドロー
- ④ **双方がノーフィニッシュ** … 判定ドロー

▼対エア戦

- ① **K.O.** … 即一発勝利確定
- ② **DOWN** … エアのLEVELと同じか、上回っていれば勝利
- ③ **ノーフィニッシュ** … 判定負け

■ モードごとの主な数値

インサイド	CLITICAL - 42.11% CLT2連率 - 17.73% ULTIMATE - 0.01% OVER - 10.66%
スピード	CLITICAL - 33.07% CLT2連率 - 10.94% ULTIMATE - 11.37% OVER - 15.23%
テクニック	CLITICAL - 25.63% CLT2連率 - 6.57% ULTIMATE - 18.88% OVER - 18.37%
パワー	CLITICAL - 4.31% CLT2連率 - 0.19% ULTIMATE - 29.92% OVER - 23.03%
ラフ	CLITICAL - 3.52% CLT2連率 - 0.12% ULTIMATE - 45.50% FOUL - 32.46%
フィニッシャー	MIS - 8.83% LV1 - 1.91% LV2 - 2.66% LV3 - 5.19% LV4 - 3.72%
	LV5 - 7.08% LV6 - 10.53% LV7 - 9.74% LV8 - 6.57% LV9 - 4.89% K.O. - 38.88%