

2XKOをはじめよう

GAMEZINE

ESPORTS CULTURE MAGAZINE

Vol. **34**
JAN. 2026

FREE



インタビュー

立川

Crazy Raccoon

2XKO 新時代格ゲー談義
ハメコ。 / ネモ / Ceros

2XKO™

大解剖

eスポーツ大会・イベント用機材
ゴリラレンタル
 GORILLA RENTAL

- ・ DECT 6.0 技術で安定通信 (最大約 350m)
- ・ ベースステーション+ワイヤレスヘッドセット構成
- ・ クリアな音質&低遅延通信
- ・ 交換式バッテリーで長時間運用可能
- ・ 軽量ヘッドセットで快適な装着感
- ・ 外部インターフェースによる拡張にも対応



1万円以上で
 送料無料

Hollyland
Solidcom SE Pro-9S
 ワイヤレスインターカムシステム

~~¥10,010/日~~

クーポン
 適用価格 **¥5,005/日 (税込)**

最大9人まで同時通話が可能



Sennheiser
HMD 27
 実況用ハイエンド・ダイナミック型ヘッドセット

~~¥3,960/日~~

クーポン
 適用価格 **¥1,980/日 (税込)**



Roland
VC-1-DL
 ビデオコンバーター

~~¥1,980/日~~

クーポン
 適用価格 **¥990/日 (税込)**



Blackmagic Design
ATEM mini
 ビデオスイッチャー

~~¥990/日~~

クーポン
 適用価格 **¥495/日 (税込)**



Zalman
T3 PLUS
 RTX 4060 搭載ゲーミングパソコン

~~¥2,970/日~~

クーポン
 適用価格 **¥1,485/日 (税込)**



SONY
FDR AX700
 ハンディカム型ビデオカメラ

~~¥2,970/日~~

クーポン
 適用価格 **¥1,485/日 (税込)**



Blackmagic Design
BiDirectional SDI/HDMI 3G
 小型コンバーター

~~¥550/日~~

クーポン
 適用価格 **¥275/日 (税込)**

全商品に使える! 50%OFF
レンタル商品半額クーポン

「GAMEZINE2026」

クーポン有効期限: 2026年2月28日まで

※割引額の上限は 10,000 円までとなります。 ※クーポンはサイト内の注文画面にてご入力ください。

レンタル商品
 一覧はこちら



GAMEZINE

ESPORTS CULTURE MAGAZINE

Contents

P6 **2XKO大解剖**

P10 **立川 (Crazy Raccoon)**
 タッグマッチで広がる無限大の可能性

P19 **TACHIKAWA's 2XKO!!**

P20 **2XKO 新時代格闘ゲーム談義**
 ハメコ./ ネモ (Saishunkan Sol 熊本) / Ceros

P28 『JAPAN KNOCKOUT Presented by PLAYBRAIN』イベントレポート
 優勝:いこあん / 準優勝:2WINz (Toshi・Haru) インタビュー

Vol. **34**
 JAN.2026



Cover
 立川

Cover Photo
 EISYAKEN

編集記

2026年が始まりましたね。
 今年もeスポーツメディアGAMEZINEを
 よろしく願っています。

本号は、Riot Gamesのご協力によって
 新規リリースされる格闘ゲーム『2XKO (ツークエスクオー)』の
 特集を組むことができました。
 ご協力いただきました皆様、本当にありがとうございます。

今回の表紙は、立川さんで、
 対談企画にハメコ。さん、ネモさん、Cerosさん、
 2XKOの紹介ページについてはゴジラインさん
 にお写真は映写研さんにご協力いただきました。
 本当にありがとうございます。

まもなく卒業シーズンですね。
 GAMEZINEからも卒業するメンバーが何名かいて、
 今回リーダーを務めてくれた高橋さんもその一人です。
 寂しいですが、皆さんの今後の活躍を心から祈っています。

編集長 みずイロ

WWW.GAMEZINE.JP

※本誌掲載の写真、記事の無断転載および複写を禁じます。

Editor of Chief
 Masumi "みずイロ" Fukuda

Editorial Lead
 Yui Takahashi

Staff

Axl, Kyoko Shina, Naoto Okumura,
 Rio "Chaba" Takeno, nostal, Takaaki Imai,
 Ryoichiro Hoshi, Kaisei "Sarah" Norota, NYM,
 Ryunosuke Tsuchiya, Hayate Katayama, Telly,
 Masamune Tambo, Kento Motegi,
 Sasuke Aoyama

Comic
 nacchicchi

Design
 Sarara Miura

Special Thanks
 株式会社グート、松田さん
 ゴジライン

発行
 GAMEZINE編集部

あくせるくん
 とみずいろくん



なっちゅちゅ
 X nacchicchi

GAMEZINE

ゲーマーのための秘密基地

秘密

KEIO eSTATION

powered by D&CE



新宿駅直通で気軽にアクセス

Riot Games グッズを多数取り扱い

店内配信ブースから公開ライブ配信

京王電鉄が運営する新宿駅西口のeスポーツ交流拠点。人気ゲームタイトルのグッズ販売、最新ゲーミングデバイスの展示、店内配信ブースからの公開配信イベント、オリジナルコラボキャンペーンの開催など、ゲーマーのための注目スポット！

Access

新宿駅西口 京王モール内（新宿区西新宿1丁目 南口地下街1号）
※京王新線改札出て直進すぐ

Open

10:00~22:00
※営業日は京王モールの営業日に準じます

KEIO eSTATION
powered by D&CE

GOAL
STUDIO



Secret Base for Gamers.



T1 OFFICIAL TEAM KIT

<https://goalstudio.jp/>



最新情報はこちら！ KEIO_eSTATION



2XKO™

Riot Games が贈る 2v2のタグチーム格闘ゲーム

Riot Games 発の格闘ゲーム『2XKO(ツーエックスケーオー)』は、直感的な操作でスピーディな 2v2 バトルを楽しめる作品となっている。登場キャラクターたちは MOBA『リーグ・オブ・レジェンド(以下、『LoL』)』やアニメ『Arcane』でお馴染みのチャンピオン(キャラクター) たちということで、練り上げられるアクションも多彩かつユニークなものに仕上がっている。従来の格闘ゲームにはない独自要素も数多く抱える。



2v2 の醍醐味である 「連携」の自由度は無限大!

2v2 の格闘ゲームということで、チャンピオン同士の連携が勝利の鍵となる。控えのチャンピオンを呼び出す「アシスト」を使って、相手のガードを揺さぶったり、強力なコンボを生みだすのだ。

「2人」で一緒に立ち向かえ!

『2XKO』はひとつのチームを2人のプレイヤーで操作できるのも大きな特徴。パートナーの攻撃タイミングに合わせて的確にアシストしたり、ピンチのときにカットインしたりという2人プレイならではの戦略を練るのも面白い。友達との連係プレイを楽しもう。



操作は直感的かつシンプル! 派手なアクションで暴れよう

格闘ゲームでお馴染みの↓↘→といった必殺技コマンドは本作に存在しない。必殺技は方向キー方向とボタンひとつで練り出せるようになっており、初心者でもすぐにダイナミックな動きを楽しめる。



『2XKO』だけの表現に注目 映像も音楽も気合い入ってます

格闘ゲームの中で描き直される『LoL』や『Arcane』のチャンピオンや世界観といった表現の部分も要注目。『2XKO』には原作の魅力をさらに深掘りするかのようなビジュアルやサウンドが満ちている。

自分なりのオシャレをして 決闘に臨もう

ゲーム内スキンは、Riot Games のゲームに親しんできた人にとって、楽しみにしている要素のひとつ。もちろん、『2XKO』でもたくさん登場! お気に入りのコーディネートで、ゲームをもっと楽しもう。



『2XKO』は基本プレイ無料!

『2XKO』は基本プレイ無料。昨今、しっかり遊ぶためにはそれなりの課金が必要……という作品も多い中、『2XKO』は課金しなくても遊べるのだ。しかも、無料のバトルパスを進行することでチャンピオンをアンロックできる。

<https://2xko.riotgames.com/ja-jp/>

ゲーム名: 2XKO メーカー名: Riot Games (ライアットゲームズ)
対応機種: PC、Xbox Series X|S、PlayStation®5
配信日: 2026年1月21日(水) / 価格: 基本プレイ無料
ジャンル: 2v2のタグチーム格闘ゲーム



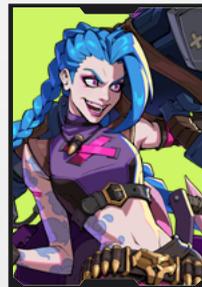
多種多様な技を持つ チャンピオンたち

チャンピオン(キャラクター)によって持つ技や特性が大きく異なる。拳はもちろん、中には銃やトラップを駆使して戦うチャンピオンも。お気に入りのチャンピオンを選んでゲームを始めてみよう。



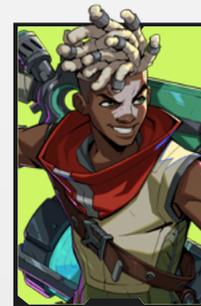
海の女司祭 イレイア

力強いモーションの技を多く持つが、「触手」を召喚しながら戦うこともできるテクニカルなチャンピオン。



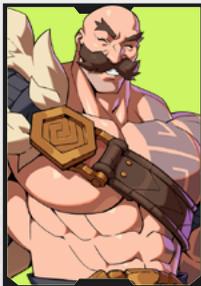
暴走バンクガール ジンクス

多彩な飛び道具と設置技を持つチャンピオン。遠距離戦を得意とし、相手を寄せ付けないような立ち回りが可能。



砕けた時を渡る少年 エコ

時を操る能力を持つ。相手の速度を低下させたり、自身の動きを巻き戻したりと予想外の動きで敵を翻弄できる。



フレヨルドの漢気 ブラウム

巨大な盾を振り回すパワータイプのチャンピオン。「ポロ」を飛びかからせて攻撃するトリッキーな技も持つ。



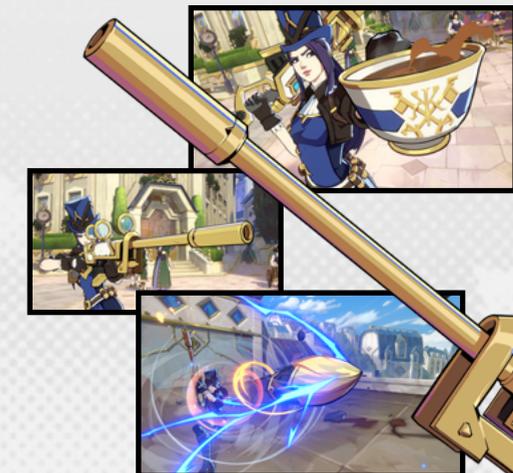
偉大なるスチームゴーレム ブリツクランク

拳を使って敵を引き寄せ、投げや放電を仕掛けられる。「スチーム」をチャージすれば、より強力な技を繰り出せる。



ノクサスの戦斧 ダリウス

斧を使った中距離戦が得意。一部の技で状態異常「負傷」を付与すれば、その後の削りダメージが上昇する。



ピルトーヴァーの保安官 ケイトリン

正確無比な銃による攻撃を軸に戦う。通常攻撃とスナアスキルをうまく組み合わせれば、大ダメージを与えることも可能。



赦されざる者 ヤスオ

さまざまな状況に対応できるオールラウンダー。飛び道具を止める「風殺の壁」などユニークな技を多数持つ。



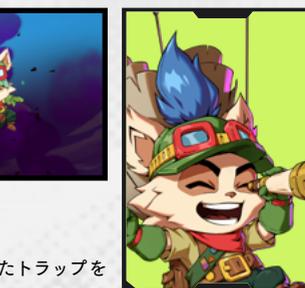
ピルトーヴァーの用心棒 ヴァイ

ボクシングの動きを活かした高い機動力と、「ヘクステックガントレット」の強力な力を組み合わせて戦う。



俊足の斥候 ティーモ

ナップサックに詰まったトラップを駆使して戦う。時間とともに成長する「草むら」は攻防一体の強力な要素。



解き放たれたソウンの激憤 ワーウィック

素早い動きと強力な突進攻撃を併せ持つ。予測不能な方向とタイミングから自分だけの攻めを仕掛けられるのが強み。



九尾の狐 アーリ

「空中ダッシュ」能力とリーチの長い通常技や飛び道具を併せ持つ。捉えどころの難しい空中からの攻めが得意。



Interview

立川

Crazy Raccoon

タッグマッチで広がる 無限大の可能性

多くのファンが胸を躍らせている、
Riot Games が放つ待望の 2v2 格闘ゲーム『2XKO (ツーエックスケーオー)』。

その熱狂度は右肩上がりでの加速し続けているが、
その未来に誰よりも早く目を向けていた選手がいる。
稀代のマルチプレイヤー・立川。

ファーストタッチの衝撃や『EVO France 2025』での世界挑戦などを通して、
その“眼”は何を捉え、その“手”は何を感じ取ったのだろうか。

Photo EISYAKEN / Text Tamo / Edit Yui Takahashi





Interview
立川
Crazy Raccoon

タッグマッチで広がる
無限大の可能性

**勝つこと以上に興味があった
好奇心の行き先**

——最初に、立川選手が格闘ゲームを始めたきっかけを教えてください。

きっかけは本当にシンプルで、“そこに格闘ゲームがあったから”ですね。親が格闘ゲーム好きだったので家に置いてあって、親も少し好きだったので、その影響でプレイするようになりました。そうこうしているうちに地元の友達とも一緒に遊ぶようになって、そこから一気にハマっていきました。

——格闘ゲームにはどのようにのめり込んでいったのでしょうか？

もともと、運動も勉強もそれなりにできるタイプで、格闘ゲームもそれなりに楽しんでいました。ただ、地元をめっちゃ強い友達がいる、まったく勝てなかったんですよ。それが逆に楽しくて、どんどんハマっていきましたね。

——「負けたくない」という気持ちでしょうか？

それ以上に「格闘ゲームってこんなにやれることがあるんだ！」という感動のほうが大きかったです。もっと上手になりたい、極めたらどうなるんだろう、というワクワク感が常にありました。

——「自分がどこまで行けるかを確かめたい」という意識もあったのでしょうか？

それは今でもあります。梅原大吾さんのことをすごくリス

ベクトルしているんですが、初めてプレイを見たときに、ゲームひとつで会場がものすごく盛り上がっている光景を目の当たりにして、「ゲームでこんなことができるのか」と衝撃を受けました。そこからは、勝つだけではなく人を感動させられるような試合をしたい、良いプレイを魅せたい、という気持ちで取り組むようになったんです。

——格闘ゲームの競技シーンにある独特の魅力について、立川選手はどのように感じていますか？

自分が出場する大会や試合に関しては、残り体力が少なくなったときの、張り詰めた緊張感ですね。1分くらいの試合の中で、手が震えるような瞬間を何度も味わえる。普通に生活していたら、まず経験できないことですから。試合以外の部分では、プロとの距離の近さは格闘ゲームならではの魅力だと思います。直接会って話をしたり、一緒に対戦できるという文化は大きな魅力ですね。

ビギナーからプロまで満足させる『2XKO』の奥深さ

——続いては『2XKO』について、初めてプレイしたときの印象を教えてください。

“速い展開”や“複数キャラで戦う”という部分で見ると、海外では“アニメゲー”と呼ばれるジャンルなんですけど、最初に思ったのは「操作がかなり簡単なな」ということでしたね。こういったゲームはコマンドや操作が難しいことが多いんですが、『2XKO』はそのハードルがかなり低いんです。ただ、その一方でプロとして求められるコンボのレベルはかなり高い。プロレベルで最適なコンボを選んで通すとすると、

今までやってきたゲームの中でも一番難しい部類かもしれないという感覚があります。

——配信でも、「コンボが大事」とおっしゃっていましたね。

『2XKO』はコンボの比重が高いゲームだと思っています。

チャンピオンの組み合わせによってコンボはほぼ無限にあって、状況ごとに最適解が変わるんですよ。パートナーが倒されている、自分と相手の残り体力、ゲージ状況など、すべての情報を加味しながらどのコンボを選ぶかを決めないといけない。本当の意味で“ベスト”にたどり着くことはほとんどなくて、その中で妥協の範囲から一番良い選択を出し続けるゲームだなと感じています。試合を振り返って「今のはベストのコンボが出せたな」と思える瞬間があったら、相当気持ち良いと思います。

——操作のしやすさと、システムの深さの両方があるタイトルという印象でしょうか？

操作が簡単なおかげで、触り始めるハードルはかなり低いです。ただ、プロの配信や大会を見て「このコンボをやらなきゃ」と思い込んでしまうと、落とし穴にハマってしまうのかなと思います。シンプルなコンボでも十分戦えるので、逆に最初からハードルを上げすぎないでほしいですね。

——基本プレイ無料という点については、どのように感じていますか？

率直に言う「本当に良いんですか？」って感じですよ(笑)。『2XKO』のクローズドベータが始まった時、僕は海外にいたのですが、ソフトのインストールが2分くらいで終わったんですよ。ここまで始めやすい格闘ゲームは今までになかったんじゃないかなと感じています。





フランスでの初大会を経て 感じた今後の取り組み

——2025年10月に行われた『EVO France 2025』では、2XKO 部門「2 NICE KO」に出場されました。その理由を教えてください。

『2XKO』は自分の中でも注目のタイトルだったので、現時点の自分の実力がどこまで通用するのか確かめたい、レベルの高い海外プレイヤーの試合を生で見たいという気持ちがありました。挑戦の意味合いが大きかったですね。

——実際に大会に出場しての感想を教えてください。結果としては97位でしたが、大会に臨んだときは「優勝かそれ以外か」という感覚なので、細かい順位はあまり意識していません。

——大型アップデートの影響もありましたか？大きかったですね。大会へ向かう移動中にアップデートが行われて、新しいチャンピオンが2体一気に追加（※1）されて、現地で普通にプレイできる状態になっていたという経験はしたことがなかったので。しかもトップ8に

新しいチャンピオンを使用している選手がいるのを見て、「どうなるんだよ」と（笑）。さすがに今回は難易度が高かったと思います。（※1）2025年10月8日に配信されたパッチノート:1.0.1で、ティーマとワーウィックが追加された。

——『2XKO』はデュオプレイも特徴ですよね。今後、デュオでの大会出場については考えていますか。ぜひ出場したいです。『2XKO デュオ最強決定戦』と一緒に出場したかずのこさんとコンビを続けたいのですが、

海外に行かない選手なので、ペアを組むだけ組んで大会に出られない未来も見えるんですよね（笑）。

——そんなかずのこさんを推す理由を教えてください。すごく信頼感があるんです。彼は“ゲームの天才”だと思っていて、何でも柔軟に対応してくれるタイプなので、『こういうことをやりたい』と伝えれば、きっと合わせてくれるだろうと。ただ、格闘ゲームを2人組でやるのはほぼ初めてなので、ケンカにならないかの心配も若干ありますね（笑）。



Interview
立川
Crazy Raccoon

タグマッチで広がる
無限大の可能性

——『EVO France 2025』を経てのキャラ選択やメタの考え方について、変化はありましたか？

最近はエコーとティーモが増えてるので、その辺りのメタも参考にしながら使用するチャンピオンを考えています。ぼくは“最強キャラを使う”というより、“最強キャラに勝てるキャラを使う”タイプなんですけど、やはり強いチャンピオンは入れておかないと勝てないとも思っているので、現状ではヤスオは絶対に使うつもりです。

※2025年11月取材時の環境・メタに基づくコメントです。

——立川選手の格闘ゲームキャリアの中で、『2XKO』はどのような位置づけになりそうですか？

『2XKO』は展開が速いのでアドリブ力が求められますが、そのアドリブは普段のトレーニングに基づく知識量が土台になるので、自分の強みが活きる部分だと思っています。海外と比べて日本は『2XKO』のプレイヤー人口が少ないですが、そういった状況でも果敢に挑んでいくという姿を見せたいですね。大きなやりがいを感じています。



アイデアで無限大に広がる
『2XKO』の未来

——eスポーツタイトルとして、今の盛り上がり継続していくために、『2XKO』には何が必要だと思いますか？

“デュオ”という最大の特徴を配信などでしっかり見せて、面白さを知ってもらうことが必要だと思います。格闘ゲームファンの興味を惹ける“見ていて楽しいコンテンツ”を増やしていけたら良いですね。その上で、“大会に勝つデュオ”が出てくることも重要です。エンタメと競技性の両面が出せると、参加したいと思う選手も増えるはずですし、見たいと思うファンも増えると思います。

——今後、『2XKO』のコミュニティはどのようなプレイヤーに届き、どう発展していくと思いますか。

爽快感が欲しいプレイヤー、やり込み要素が好きなプレイヤーにはすぐ向いていると思いますし、友達とワイワイ遊びたい人にもデュオはハマると思います。ほかにも、格闘ゲーム好きのカップル向けに、デュオ大会を開くのもアリじゃないかと思っていて(笑)。ランダムチーム戦はオフイベントだとよくありますが、『2XKO』の醍醐味を生かして、そういうかたちにするのも面白いんじゃないかなと。ソロゲーではできないことが本当にたくさんできるタイトルだと思います。





Interview
立川
Crazy Raccoon

— そのような期待感も込めて、『2XKO』の未来についてはどのように捉えていますか？

どんどん盛り上がっていくと思います。他タイトルにはない斬新なシステムを持っているのは大きな強みですし、あとはその魅力をどう見せていくか。僕らのような立場の人間が、『2XKO』の楽しさをしっかり発信していけるかどうかだと思います。タイトルが盛り上がりれば自分たちの活躍の場も増えますし、プレイヤーとしても嬉しいことばかりなので、そこはしっかり意識して活動していきたいですね。

— 最後に、視聴者やプレイヤーへのメッセージをお願いします。

『2XKO』は操作を簡単にするモードもありますし、妥協したコンボでも十分楽しめるゲームです。まずは気になったキャラで触ってみて、友達やパートナーとデュオでワイワイ遊んでもらえたら嬉しいです。基本無料で、ここまで始めやすい格闘ゲームは中々ないと思うので、ぜひ一度インストールしてみてください。

— 「ありがとうございます！立川選手がいれば、確かに『2XKO』の未来は明るいものになるだろうと確信しました。これからも世界を舞台にした活躍を期待しています。



立川 Profile

1997年11月7日生まれ、富山県出身。Crazy Raccoon 所属。選手としてだけでなくコーチングやスパーリングパートナーとしての技量にも定評があり、プロからストリーマー、VTuberまで広範囲にわたって指導やアドバイスを行っている。

TACHIKAWA'S 2XKO!!

2XKO の第一印象

2V2で、しかもデュオでプレイできる！本当に**斬新なゲーム**だと思った。最初の感触としては、**操作が簡単**！始めるハードル自体はかなり低い。

2XKO を一緒にやりたい人

かずのこさん！あの人はゲームの天才なので。だけど、絶対に海外に行ってくれないから…。海外と一緒に回れる人だと、勝ってくれそうな**ネモさん**。



← かずのこさん



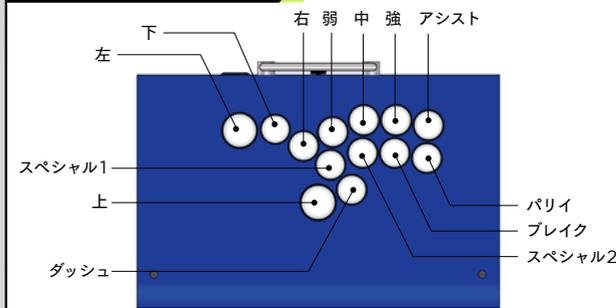
← ネモさん

格闘ゲームとの出会い

中学2年生の時、実家に格闘ゲームがあったのでやってみたら面白かった。その後、**近所の友人だった大谷選手を誘って一緒にプレイ**し始めた。



2XKO でのボタン配置



最初に選んだチャンピオン

アーリ。低空ダッシュがすごくしっくりきて、戦略を考えた時、自分がやりたい格闘ゲームのスタイルに結びついたので。



おすすめコンボ

刻んで打ち上げる！空中でコンボする！下に叩き落とす！この一連の流れが基本で、大体のキャラに使える。最初はバルスコンボで十分。

お気に入りのタグ

今使っているのは、**ヤスオ & イラオイ**。(2025年11月取材時) 必勝パターンに持ち込みやすいから。



2XKO で参考になっているプレイヤー

Supernoon 選手と Hikari 選手 (それぞれ『2 NICE KO』で2位/5位)。海外選手は攻略が進んでいて、その中でも特にこの2人の攻略の質が高いため。



新時代格闘ゲーム談義

ハメコ。 × ネモ × Ceros

ここからは、プロ格闘ゲーマーのネモ、元『リーグ・オブ・レジェンド(以下、『LoL』)』プロゲーマーで格闘ゲームもプレイする Ceros、複数の格闘ゲームで実況や解説を務めるハメコ。の3名が、新作格闘ゲーム『2XKO (ツェックスケーオー)』の魅力を紐解いていく。カードに書かれた『2XKO』に関するテーマに沿って、自由に語ってもらった。

Photo EISYAKEN / Text Kyoko Shiina / Edit Masumi "mizuiro" Fukuda



タッグシステム (2v2) について

ハメコ。:『2XKO』の目玉というか、基本システムですね。2体のチャンピオン(※1)を選んで、それを組み合わせて戦うというゲームシステムを持った格闘ゲームということで、こちら辺いかがですか？

(※1)『2XKO』に登場するキャラクターのこと。

Ceros:2人でできるっていうのは新しいですね。あと、登場するチャンピオンは『LoL』が元になっていて、今後どんどん増えていくと思うので、好きなチャンピオン1人に絞らなくて良いというのは良いところだと思います。

ハメコ。:デュオで2人のプレイヤーと一緒に遊べるっていうことですよね。

ネモ:2体のチャンピオンが使えるのもそうですし、キャラクター選択時にフューズ(※2)を1つを選んでプレイするシステムなので、この組み合わせだったらこのフューズが良いんじゃないかな、っていう戦略の自由度が高いですね。そこがすごく魅力的だと思います。

(※2)キャラクター選択時に設定するチームの戦い方を変化させるカスタマイズ機能。現在は「フリースタイル」「2Xアシスト」「ダブルダウン」「ジャガーノート」「サイドキック」の5つがある。



ハメコ。:自分なりのプレイスタイルを追求できるのが良いですね。大



会でも同じチャンピオンの組み合わせだけど、違うフューズという試合があって、面白いですね。

ネモ:そうですね。あとは、デュオじゃないとキツいっていう動きもあるんですよ。例えばハンドシェイクタッグ(※3)(以下、ハンドシェイク)して交代をしたとき、交代する前のチャンピオンを少しだけ操作できるんですけど、それをソロするのはすごく難しい。でも、デュオだとそれぞれのチャンピオンに絞って操作ができるので、実はやりやすいっていうこともあります。なので、実はデュオの方が、今強んじゃないかみたいなことも言われていて、そこも面白くなって思いましたね。『2XKO』を知らば知るほど、デュオも結構魅力的だになって思いました。

(※3)対戦中に2人目のチャンピオンへ交代し、プレイすること。

誰と一緒にプレイしたい？

ネモ:俺は…GO1っすね(笑)。だって勝ってくれそうじゃないですか。あとは、この手のゲームがうまいフェンリっちとかですかね。俺もマネもできるし。

全体: (笑)

ハメコ。:ダブルフェンリっちシステム(笑)。Cerosさんいかがですか？
Ceros:僕は誰とでも遊べるのが良いところだと思います。格闘ゲームをプレイしている人だったら、格闘ゲームの用語とかでノリが伝わるわけじゃないですか。そういう人も楽しくできるし、逆に『LoL』しかやったことない人でも触りやすいゲームだと思ってます。

ハメコ。:俺格闘ゲームも『LoL』もめちゃくちゃ好きで両方やるんですけど、『LoL』って腕前が離れてる人とも一緒に遊べるんですよ。『2XKO』も同じで、格闘ゲームやったことない人にも「俺がキャリーするから一緒に遊ぼうぜ」みたいなことが言えるっていう。そういう、「友達と一緒に遊べる格闘ゲーム」になるかなと思いますね。

世界観と好きな チャンピオン

ハメコ: まずネモさんからすると、「チャンピオンって何？」っていうところからですよ。『LoL』では、プレイできるキャラクターのことを「チャンピオン」と呼んでるんです。格闘ゲームでいう「キャラ」かな。ここをどう思います？特にネモさんに聞きたいですね。

ネモ: チャンピオンは結構見た目で選ぶんですけど、俺はアーリが良いなと思いました。可愛いし、あと性能が割と好みだっている。空中ダッシュがあるので結構触りやすいですよ。1人でも戦えそう。



Ceros: 俺はエコーですね。完成度かなり高くなってます。『2XKO』のどのチャンピオンも、モーションや性能とかの再現度が高いんですけど、エコーはその完成度が特に高く、なおかつ、ちゃんと格闘ゲームで良い動きとして再現されてるんで、かなり気に入ってます。



ハメコ: 本当に『LoL』好きからすると、どのチャンピオンもマジで良くできていて。例えばヤスオでいうと、強いて言われてるスーパー（※4）の「風と共に舞え」からアルティメット（※5）の「鬼哭啾々」のコンボなんですけど、『LoL』だとQキーの



「つむじ風」という技で打ち上げてアルティメットの「鬼哭啾々」につなげるっていうのを再現してるんですよ。『LoL』の世界観をちゃんと格闘ゲームに持ってくる努力が随所にうかがえて、『LoL』好きからしてもすごい納得の再現度ですよ。

（※4）『2XKO』におけるスーパーゲージを1ゲージ使用する強力な技のこと。

（※5）スーパーゲージを3ゲージ使用する、各チャンピオンが持っている中で最も強力な技のこと。

Ceros: かなり良くできてますよね。

ネモ: でもこのヤスオのコンボは強すぎますよ（笑）。

チャンピオンの選び方

ハメコ: お二人はどんなタグを組みましたか？

ネモ: 自分はワーウィックとアーリで、フューズはダブルダウン（※6）にしました。新しいチャンピオンを使ってみたかったので、過去に行われたクローズドベータになかったワーウィックを選んで、2体目はもともと使っていたアーリにしました。コンボを見てみて、魅力的だったのでやってみようかなと思ったんです。

（※6）フューズの種類。簡単に火力をあげられるほか、スーパーからハンドシェイクができる。

Ceros: 使ってるタグはエコーとアーリですね。エコーは『2XKO』の方が原作だと思うぐらいエコーっぽい動きが良く、なおかつちゃんと強いので選択しました。アーリは

単純に、自分がスピードタイプのチャンピオンが好きなので選びましたね。ただ、チャンピオンは最終的に見た目や好みで選んで良いと思っています。どのチャンピオンも良い性能をしていて使いやすいですし、『LoL』をやっているのであれば思い入れだけで選んで良いと思います。

ハメコ: 自分は競技シーンを見て真似して強さを探るのが好きなので、ヤスオとエコーを結構やった後に、今はティモとエコーとか、ティモとアーリを試そうとしています。今はティモの「バンドル スカイパトロール」っていう吹き矢を連射する技とハンドシェイクを使って崩すというのが海外の競技シーンで流行ってるので、そこをちょっと練習したり。自分は強い動きを真似して練習しています。そうすると、ゲームの仕組みや強いプレイは何なんだろうというのが分かりやすいんですよね。



基本プレイ無料について

ハメコ: 『2XKO』の大きな特徴のひとつですよ。いろんな格闘ゲームがある中で、基本プレイ無料の格闘ゲームってあんまりないんですよ。

Ceros: 友達を誘いやすいことでもかいいと思いますね。「無料だから一緒にやろうぜ」と、誘うハードルが低くて、そのまま一緒にできるじゃないですか。

ハメコ: それができる格闘ゲームって本当に少なくて。やろうよと言いたいけど買わせるのは…っていう悩みがある中で、『2XKO』はそれがない

新時代格闘ゲーム談義

ハメコ。 × ネモ × Ceros



んですよ。格闘ゲームに興味がある人に「じゃあ、『2XKO』一緒にやってみようぜ」って言いやすい。

『2XKO』の操作性とコンボシステム

Ceros: このゲームは、キーボードでもプレイできるんですよ。格闘ゲームをやるってなったらアケコンとかパッドとか、追加でデバイスを買う手間やお金がかかることも多いんですけど、それなしで始められるっていうのは結構でかいと思ってますね。
ネモ: コマンドが全くないのは、従来のタイトルとは全然違う、新しい格

闘ゲームだなと。慣れてくるとコンボの爽快感がすごく高いので、やればやるほど面白いと思うようになりました。

ハメコ: まったくコマンド入力がない分、良いタイミングでボタンを押す、その勝負になるかと。コンボとかもうまいこと遅らせながら繋げていくのが必要ですよ。

ネモ: でも最初にパルスコンボ(※7)が用意されてるので、割とボタン連打でもコンボがつながってくれるんですよ。ボタンを順番に押すっていうのに慣れてきたら、パルスコンボを切って、別のコンボをやってみるとか、そういう格闘ゲームを上手くなるためのステップもしっかりしてるなと思

ましたね。
(※7) 各プレイヤーがチャンピオン選択中にオンオフを切り替えられるオートコンボ機能。弱、中、強のボタンを繰り返し押すだけで簡単にオートコンボを行えるようになる。

スキンについて

ハメコ: もうすでにアーリーアクセスでたくさんのスキンが出るんですよ。

Ceros: 俺は結構気に入って、クオリティ高くなって思いますね。やっぱり『LoL』といえばスキンかなと。

特に好きなのはエコーの『Arcane』スキンです。このゲームのスキンを気に入っているのは、かっこよさと競技性が両立されているからなんです。『LoL』でもそうなんですけど、競技性を結構大事にしてるからこそ、かっこよさはあるけど、でも視認性を変化させない、つまり「Pay to Win」にさせないっていうのは、開発側も意識しているのかなって思っています。



ハメコ: 古王朝アーリオメガ小隊ティームなど、原作の人気スキンがそのままあったりもするので、今後も期待できますよね。

『2XKO』の競技シーンについて

ハメコ: 海外ではすでにかんりの数の大会がありますし、日本でも2025年11月にオフラインでも開催された『JAPAN KNOCKOUT Presented by PLAYBRAIN』という大会があって、盛り上がってますよね。

ネモ: 自分も観戦しにいきましたよ。一番気になったのは、双子のデュオ

ですね。グランドファイナルに残って、これがすごかった。

ハメコ: 2WINz(Toshi・Haru)、めっちゃめっちゃ強いんですよ。



ネモ: 周りがソロで参戦してる中、唯一デュオが残ってたんですよ。彼らの活躍や、海外の大会で優勝しているデュオがいるのを見て、「デュオって勝つんだ」と思って、興味を持ちました。

Ceros: デュオが強っていうのは、大会でデュオが活躍していることが何

新時代格闘ゲーム談義

ハメコ。 × ネモ × Ceros

ハメコ Profile

1981年12月19日生まれ。もともとライターとして活動していたが、ここ最近ではeスポーツキャスターに軸足を置いている。『LoL』の日本語版パッチノートの制作に携わっている。音楽活動も行っており、格闘ゲーム仲間とバンドを組むなど、活動範囲は幅広い。

ネモ Profile

1985年1月5日生まれ。多くの格闘ゲームを渡り歩いてきた。ハンドルネームの由来は本名の「根本」から。2021年3月までeスポーツチーム Team Liquid に所属しつつ、会社員としても働く“社会人プログラマー”として活動していた。

Ceros Profile

1993年12月7日生まれ。2014年から『LoL』のプロ選手として活動し、長年にわたりシーンを牽引した。愛称は「皇帝」。『LoL』のみならず、格闘ゲームやFPSなど、幅広いジャンルで高いゲームセンスを発揮する。

よりの証明だと思えます。グランドファイナルまでデュオのプレイヤーが残るのはすごいし、それを根拠に今後もデュオで参加する人が増えるかもしれないし、競技シーンの発展に貢献してますよね。

ハメコ。：ソロとデュオが同じ条件で戦えるという特徴は他の格闘ゲームにはないので、今後どうなっていくのが楽しみです。

『2XKO』の 魅力は？

ハメコ。：最後に改めて、このゲームの魅力を教えてください。

Ceros：『LoL』でよく言われることなんですけど、どのプレイヤー層とでも楽しく遊べるというのは、『2XKO』でも同じですね。1人でも遊べるし、友達誘って2人でも遊べる。「気楽に誘える」と、ゲーム性に親しみやすさもあって、初級者から上級者まで遊べるっていうのは結構良いところだと思ってますね。

ネモ：俺はやっぱり、タッグシステムとフューズシステムの組み合わせですね。2体のチャンピオンと1つのフューズを選んで、自分で最強の組み合わせを考えるのがすごく好きなんです。新チャンピオンが出る度に、いろんなパターンを作れるのが、すごい魅力的だと思ってます。

ハメコ。：『LoL』ファンからすると、チャンピオンがこんなに動くゲームはないんですよ。『2XKO』に登場することで、魅力がより深まるチャンピオンも多くいるので、「次誰出るんだろう？」みたいなワクワクがあります。『LoL』では170体以上いますから、『LoL』の格闘ゲームであるっていう魅力がすごいあると思ってます。

ハメコ。：ここまで3人で、『2XKO』の魅力について話してきました。基本プレイ無料となっていますので、ぜひお気軽にお試しください！



新時代格闘ゲーム談義

ハメコ。 × ネモ × Ceros





JAPAN KNOCKOUT
Presented by PLAYBRAIN
イベントレポート

Photo:Text / Rio "Chaba" Takeno

2025年11月23日、Riot Games が展開するグローバルプログラム「FIRST IMPACT」の スポンサーを受け、PLAYBRAIN が主催・運営パートナーとして開催する『JAPAN KNOCKOUT Presented by PLAYBRAIN (以下、JPKO)』のオフライン決勝が東京の渋谷にある「シブヤeスタジアム」にて行われた。11月8日、9日に開催されたオンライン予選を勝ち抜いた上位8チームの9選手が出場。キャスターには、格闘ゲームシーンでは解説でお馴染みのハメコ。氏、Crazy Raccoon 所属格闘ゲームのプロゲーマーである立川選手が招かれ、立川選手はオンライン大会から続けて解説を務めた。今大会の賞金総額は、5,000米ドル(約75万円※)。さらに、デュオが優勝した場合には、規定の優勝賞金である2,000米ドルに加え特別賞金2,500米ドルが追加されるなど、デュオは『2XKO』において、戦略性と魅力を体現する最重要コンテンツとして設定されているようだ。



会場の後方には、フリー対戦台も用意されており、インターバルの際には多くの出場選手や観客で賑わいを見せた。来場した観戦客も楽しめる抽選会や、豪華賞品が当たるおみくじチャレンジ「JPKO ラウンドくじ」などのコンテンツも展開されていた。



いこあん選手が『JPKO』制覇！
2WINzとの激闘を乗り越え
『2XKO』国内大会の初代王者に輝く

ウィナーズを勝ち進み、グランドファイナルに進んだのは、いこあん選手。対するは、ウィナーズファイナルにて、いこあん選手に敗れた2WINz(Toshi 選手、Haru 選手)のデュオチームがルーザーズを勝ち進み、再戦に。



優勝した、いこあん選手には賞金の2,000米ドル(約30万円※)と、2026年1月29日から2月1日にアメリカにて開催される『FROSTY FAUSTINGS XVIII』への渡航サポートが副賞として贈られた。

※1米ドル = 150円の場合

優勝	いこあん 選手
準優勝	2WINz(Toshi 選手 / Haru 選手)
3位	Jiro 選手
4位	doropon 選手
5位	まさお 選手
6位	mekasue 選手
7位タイ	Hazen 選手
7位タイ	EGO LLon_Nu13 選手

グランドファイナルでは、2WINzの追い上げもあり、セットカウント1-3と一度リセットの展開に。しかし、いこあん選手が冷静に持ち直し、3-1で勝利。『2XKO』のタイトルにおいて、日本初のコミュニティ大会での優勝を決めた。





いこあん

愛知県名古屋市出身、24歳。
格闘ゲーム歴は10年。『2XKO』を始めたきっかけは、
複数キャラクターを使うゲームが好きだから。

Photo,Text / Rio "Chaba" Takeno

『JPKO』優勝 いこあん選手が語る グランドファイナル激闘の裏側 デュオ対策の秘訣と世界への誓い

——まずは優勝おめでとうございます。率直な感想をお聞かせください。

ありがとうございます。めちゃくちゃ嬉しいというのがあるのですが、それ以上に安心したというのが正直な気持ちです。

——今回の大会で、特に警戒し、最も苦戦した相手は誰でしたか？

やはり、ウィナーズファイナル、グランドファイナルで対戦した2WINzです。特にグランドファイナルで一度リセットをかけられた時が最も苦しかったです。ウィナーズファイナルを3-0で勝てたことで少し気が緩んでしまい、「手の内を見せすぎたかもしれない」という不安もありました。リセットをかけられた段階で、「もう一度気を引き締めないといけない」と感じ、その後は落ち着いて、普段通りの動きに近いものができたと思います。



——デュオ相手に意識している対策はありますか？

デュオが相手の試合は、相手がコミュニケーションを取りながらやっているの、自分の癖を何回も出してしまうと、早い段階で相手に読まれて対策されてしまいます。なので、試合の中で動きを変えてみることを意識しています。二人居るので、考える脳も2つ。そこに対応するために、自分のパターンを増やし、逆に相手のプレイスタイルや癖を読めるようにしています。

——『2XKO』の面白さをどこに感じていますか？

僕は、格闘ゲームのトレーニングモードでコンボやアシストを絡めた連携を研究するのが好きなのですが、『2XKO』は今までやってきた中でも、特にトレーニングモードが面白いです。実戦で連携を発見してそれを試す、この「循環」が生まれるのが面白いですね。

——今後の目標についてお聞かせください。

当面の目標としては、『JPKO』優勝の副賞で、アメリカで開催される『FROSTY FAUSTINGS XVIII』に参加するので、そこで優勝を目指したいと思っています！個人的には、今後『2XKO』がさらに盛り上がった際には、サポートしていただけるチームなどからお声がけいただけたら嬉しいです！

——これから『2XKO』を始める方へアドバイスををお願いします。

トレーニングモードをたくさんやりましょう。システムとして用意されている「パルスコンボ」のように、ボタンを連打するだけで出せるコンボがあります。あとは『LoL』で好きなチャンピオンを使ってみて、このゲームを面白いと感じてもらえたらうれしいです。



2WINz Toshi / Haru

神奈川県出身の22歳で双子の兄弟。
『2XKO』は、2v2の格闘ゲームが出ると知り、アルファラボから兄弟でプレイしている。

Photo,Text / Rio "Chaba" Takeno

左: Toshi, 右: Haru

『JPKO』準優勝 2WINz インタビュー 「勝ち切れなかった」悔しさと デュオならではの楽しさの共有

——大会を終えて、惜しくも準優勝となりました。率直な感想を教えてください。

めちゃくちゃ悔しいです。グランドファイナルではリセットまで進んだんですが、勝ち切ることができず、本当に悔しいです。

——会場やコミュニティの雰囲気はいかがでしたか？

めちゃくちゃ楽しかったです。初めてのオフライン大会で、参加選手のみならずフレンドリーでしたし、スタッフの方もとても親切でした。オンラインでずっと対戦していた選手と、交流ができてうれしいですね。

——JPKOのオフラインで唯一のデュオでの参加となりましたが、『2XKO』をデュオでプレイする魅力とは何でしょうか？

やっぱり、格闘ゲームで勝ちを一緒に喜べるというのは、デュオならではの魅力です。練習したことが2人でやっとうまくいったら嬉しいですし、楽しさや嬉しさの共有ができるのが醍醐味です。『2XKO』はデュオができるから二人で始めたっていうのもあります。

——デュオだからこそ意識している戦略や連携はありますか？

結構たくさんありますね。一番は、ゲージ管理や対戦相手の癖で気付いたことについて声かけをしてあげること、自分のプレイに集中できるようにサポートします。格

闘ゲームはメンタルのゲームなので、ミスをしたとしても、「大丈夫、大丈夫」と励まし合うことも大切です。

——普段の練習方法について教えてください。

まず各自でキャラのコンボなどを練習し、その後合流して、二人で考えているセットプレイや連携を練習しています。ウォーミングアップ以外は基本的に二人で練習しており、練習時間は日に2〜3時間ぐらいです。

——使用しているヤスオとエコーの組み合わせは、デュオでのプレイにおすすめですか？

そうですね。デュオだと、一人一キャラに集中できるので、難易度の高いキャラを使いやすいです。ヤスオとエコーは難しい1位2位のキャラだと思っているので、それぞれが担当すれば絶対に強いだろうと。

——お二人は配信もされているとのこと、今後の目標をお願いします。

引き続き、様々な大会に出て優勝を目指し、競技としてやっていこうと思っています。また、『2XKO』を流行らせたいので、配信などで貢献できるような活動をしていきたいです。





2XKO

ひとりじゃできない戦いがある。



今すぐ無料でプレイ!

PC

PS5

XBOX SERIES X|S

© 2026 RIOT GAMES INC. RIOT GAMES, 2XKO AND ANY ASSOCIATED LOGOS ARE TRADEMARKS, SERVICE MARKS, AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF RIOT GAMES, INC.
© 2026 SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC.
PLAYSTATION FAMILY MARK, *PLAYSTATION*, *PS LOGO* AND *PS5* ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC.