

はじめに・・・

エリアルコンボでの空投げ✕の場合コンボ後の状況が悪いため、基本的には吹っ飛ばし(パイル)コンボ推奨

ただ、Ver.AよりBLOOD HEAT時の恩恵が減ってしまった

画面端への距離や、相手の残りライフ次第でエリアルコンボを使い分けていきましょう

MBAACC用(ver1.07対応)

画面中央

- 2A>5B>6B>2C>(6C>)Aスタカ(jc)>JB>JC(hjc)>JB>JC>投げ
- 2A>5B>6B>5C>(6C)>Aパイル

基本2つ。

Aパイルの方は距離が遠いとAパイルが当たらない場合があるのでその場合はEXパイルにするといい。

- 5B>5C>EXパイル

地上牽制5Bヒット確認からの簡単コンボ。IH以外で5B・5C先端当たりから届く唯一の択なので単純だが確実に出せるようにしておきたい。これだけでも充分ダメージが取れるのがFスタイルの強み。EXパイル後は表裏ダッシュやジャンプからの起き攻めへ。

- 2A>5B>6B>2C>(6C>)Aスタカ(jc)>JC>J6C(着地)>HJJC(hjc)>JB>JC>投げ

クレセント・ハーフと同様、フルでも画面中央始動ぐらいでこのコンボが可能。

- 2A>5B>6B>5C>(6C>)Bスタカ>前jc後空中ダッシュJ6C(着地)>BE6B>5B>Bパイル

画面中央(6Cを挟めば画面端から3・4キャラ分ほど空いた距離からも可)始動で画面端まで持っていける。

Bスタカ後の前jc後空中ダッシュは、最低空ダッシュだとJ6Cが当たらない(発生前に着地)。

画面端

- 2A>5B>6B>5C>(6C>)Bスタカ(jc)>BEJC(jc)>JC>J6C(着地)>垂直HJJB>JC(hjc)>JB>JC>空投げ

画面端壁コンの基本。ダメージは6C抜きで対人志貴に5000前後。

壁から少し距離があっても最初のBEJCを前jで出せば届く。

空投げ後の状況はあまりよくないのでパイル✕コンが出来ない時やダメージを取りたい時に使う。

- 2A>5B>6B>5C>(6C>)Bスタカ(jc)>BEJC(着地)>JB>(jc)JC>J6C(着地)>垂直
- HJJB>JC(hjc)>JB>JC>空投げ

上の発展版。6スレ目384より。
ダメージは未検証。

- 2A>5B>6B>5C>(6C>)Bスタカ>前jc即バックダッシュJ6C(着地)>BE6B>5B>Bパイル

動きが早くてテクク見える。

- 2A>5B>6B>5C>(6C>)Bスタカ(後ろjc)>BEJC>J6C(着地)>BE6B>(5B>BパイルorEXパイル)or(2A>Aパイル)
- 2A>5B>6B>5C>(6C>)Bスタカ(ディレイjc)>BEJC>J6C(着地)>(後ろちょい歩き)BE6B>(5B>BパイルorEXパイル)or(2A>Aパイル)

全キャラ安定の画面端パイル×コンボ2つ。ダメージは4500前後。
ゲージに余裕がある時はEXパイルで×て更に表裏起き攻めへの移行も可能。
空投げ×の壁コンと違い画面端でゲージ溜めや開放+起き攻めによる攻め継続が可能なので上記2つのどちらかは出来る様にしたい。

注：家庭用MBAACC1.07でヒット数による重力補正に変更が加わり、5B>Bパイル×は5Bヒット時10ヒットを超えていると繋がらないので注意。

- J6C(地上Hit)>BE6B>2A(jc)>JC>J6C(着地)>BE6B>(5B>BパイルorEXパイル)or(2A>Aパイル)
- J6C(地上Hit)(jc)>BEJC(jc)>JC>J6C(着地)>垂直HJJB>JC(hjc)>JB>JC>空投げ

画面端で2段中段としてJ6Cがヒットした場合のコンボ2種。
J6CがカウンターヒットしてしまうとBE6Bがスカルるので注意。
J6C始動の為に補正が重くダメージが伸びない・・・そもそもJ6Cが地上の相手に当たることがそもそもあんm(ウーナー)。

IH(イニシアティブヒート)コンボ

- 2A>5B>6B>5C>開放>5B>5C>AD or EXパイル

フルの特権、開放キャンセルを絡めたコンボ。基本で単純だが減る。AD×で4500~5500。
体力回復・大ダメージ・起き攻め可能とゲージ使用に対するメリット大なのでMAX時は積極的に狙っていきたい。
ADでもEXパイルでも起き攻めは可能なので素直にADで。

- 2A>5B>6B>5C>開放>5B>2C>Aスタカ>JB>JC>JB>JC>投げ

エリアル開放版。素直にAD行ってもダメージはほとんど変わらない

- 2A>5B(>6B)>5C>開放>5B>2C>Bスタカ>垂直JC>J6C>着地>垂直JC>hjcJB>JC>投げ

画面端もしくは端付近でのエリアル開放版

これも素直にADの場合とさほど変わらない。魅せコン。

- 214C>開放>5B>(6B)>5C>AD or EXパイル

中段崩しからのIHコンボ、ダメージは4000前後。固め中にゲージがMAXになった時や236C後の裏回り中段での崩しなどに便利。6Bは距離によってスかるので注意、中段がガードされても5B>BE6Bや5C>6Cで繋げば固め継続も可能。

カウンター拾い

- 空CH>5C(jc)>JB>JC(hjc)>JB>JC>空投げ
- 空CH>5B>2B(jc)>JC(hjc)>JB>JC>空投げ

基本2種。5B>2B拾いの場合JBを抜くとよい。

- 空CH>2A>5B>2B(jc)>JC(hjc)>JB>JC>空投げ

5Bが間に合わないくらい低空な場合の拾い。C・Hスタイルと違い2Aが空中にも広く当たり判定があるので可能。

A・B昇竜カウンターヒット時に主に使う。

押しっぱシールド A昇竜カウンター 2A拾いにすると、シールドカウンター時より補正が緩い為にダメージが伸びる(3000~3500前後)

- 空CH>BE6B>5C(jc)>(JB)>JC(hjc)>JB>JC>空投げ

応用。最初のJBは高度によってはJCがスかるので抜いた方が確実に拾える。貴重なダメージソースの為に要習得。

- 空CH>(BE6B)>5C(jc)>JC(垂直jc)JC>J6C(着地)>垂直HJJB>JC(hjc)JB>JC>空投げ

画面端付近限定。ダメージは対人さつきにBE6Bなしで4500ほど。BE6Bを入れると1000程度ダメージアップ。

生空投げ

- 空投げ>5B>Bパイル
- 空投げ>2C>Aパイル

安定+状況重視。そのまま固めやゲージ溜めへ。画面端だとBパイルがスかるので2C>Aパイルで。ダメージ2000前後

- 空投げ>2C>Aスタカ(jc)>JC(hjc)>JB>JC>空投げ

ダメージ重視。ダメージ2400前後

- 空投げ>2C>Aスタカ(jc)>JC(jc)>JC>J6C(着地)>垂直HJJB>JC(hjc)>JB>JC>空投げ

画面端専用。ダメージ2800前後

MBAA用(旧Ver用)

