

略称

y" 車輪、ノコ、鋸
イコール0 迷彩
ゼロベクトル 霧
PならばQ PQ
fインバース ビーム
J6A~C 鳥
J2A~C ダイブ
6C>C>2C 6C三段
(6A>A蟲)×n 6Aループ、バスケ
(BC蟲離し>A鳥>y")×n 車輪ループ、ノコループ
など

簡単コンボ(虫の操作がないコンボ)

2A×n>2C or 5B

下段始動。威力800程度。2Aヒット非密着時。

2A>5B>5D>迷彩

下段始動。密着時限定。烙印付加。

6A>5D>迷彩

中段始動。烙印付加。

A×n>6B

中央では(jc)>ゼロベクトル。
相手画面端では(jc)>J6C>JA>JB>JC>J2D。

6C>C>2C(初段が中段)

中段始動。威力2445。

JA>J6A>(jc)>JA>JB>JC>J2D or fマルg

基本エリアル。烙印付加。

投げ>fインバース>5D>迷彩

投げ始動50%消費烙印付加。威力4000弱。

空投げ>着地>5D>(jc)>J6A>(jc)>J6A>y"

空投げ始動。烙印付加。高空で投げたときは繋がらない。

対空2BCH>C>エリアル

C(対空)>A鳥>JA>JB(3,4回目キャンセル)>JC>JD

() コノスレヤツガデキルコンボ マトメダ!

烙印無し

基本コンボ

2A>B>D>(jc)>(BC蟲)>A鳥>y">(BC蟲)>A鳥>y">(BC蟲)>JC>JD
2A>B>D>(jc)>C蟲>JD>6Aループ>D>(jc)>JA>y">D蟲
6A>D>JD(C蟲)>6Aループ
6C三段(RC)>D>JA>(A蟲)>A鳥>y">(BC蟲)>JC>JD
鳥>jc>鳥>y">(RC)>JC>JD>(BC蟲)>車輪ループ
JD>6Aループ×n>D>(jc)>JA>y">D蟲
J6DorJ4D>(6BC蟲)>鳥>車輪ループ
投げ>ビーム>D>(jc)>JA>y"
空投げ>空ダ急降下>ビーム>D>(jc)>JA>y"

(画面端) A × 1 ~ 3 > 6B > 鳥 > jc > 鳥 > y"
(対空) 立ちC > (jc) > JA > JB > JC > JD > (BC 蟲) > 車輪ループ

6Cコンボ

2A > B > D > (BC 蟲) > (jc) > 鳥 > y" > (BC 蟲) > 6C三段 > (BC 蟲) > A鳥 > (jc) > (A 蟲) > JC > JD
2A > B > D > (BC 蟲) > (jc) > 鳥 > y" > (BC 蟲) > 6C三段 > (BC 蟲) > A鳥 > y" > (BC 蟲) > JC > JD
2A > B > D > (jc) > (C 蟲) > JD > [6C三段 > (BC 蟲)] × 2 > A鳥 > (jc) > (A 蟲) > JC > JD
2A > B > D > (jc) > (C 蟲) > JD > 6Aループ × 2 > 6C三段 > (BC 蟲) > A鳥 > y" > (BC 蟲) > JC > JD
6A > D > (C 蟲) > JD(押しっぱ) > 6C三段 > BC 蟲 > ノコループ
JD > (BC 蟲) > C鳥 > y" > (BC 蟲) > 6C三段 > (BC 蟲) > A鳥 > (jc) > (A 蟲) > JC > JD
JD > [6C三段 > (BC 蟲)] × 2 > 鳥 > y" > (BC 蟲) > JC > JD
空投げ > D > (jc) > A鳥 > (jc) > A鳥 > y" > (BC 蟲) > 6C三段 > (BC 蟲) > A鳥 > (jc) > (A 蟲) > JC > JD
(画面端) 2A > B > D > (jc) > (6C 蟲) > JD > 6C三段 > (6BC 蟲) > 鳥 > y" > (6BC 蟲) > JC > JD
(画面端) 2A > B > D > (jc) > (6C 蟲) > JD > 6A > C > (jc) > C鳥 > (jc) > C鳥 > y" > (BC 蟲) > JC > JD

烙印中

基本コンボ

2A > B > (C 蟲) > C > (jc) > C鳥 > (jc) > C鳥 > y" > (BC 蟲) > JC > JD
2A × 2 ~ 3 > (C 蟲) > C > C鳥 > (jc) > C鳥 > y" > (BC 蟲) > A鳥 > y" > (BC 蟲) > JC > JD
[3A > 3A > (A 蟲)] × n

6Cコンボ

2A > B > (C 蟲) > C > (jc) > C鳥 > (jc) > C鳥 > y" > (BC 蟲) > 6C三段 > (BC 蟲) > A鳥 > (jc) > (A 蟲) > JC > JD
2A > B > (C 蟲) > [6C三段 > (BC 蟲)] × 2 > A鳥 > y" > (BC 蟲) > JC > JD

3Cコンボ

3C > JD > 最速AC 蟲 > 立ちC > ノコループ
3C > JD > 最速AC 蟲 > 6C三段 > デイレイBC 蟲 > JA > (A 蟲) > A鳥 > ノコループ
3C > JD > 最速AC 蟲 > 6Aループ

JDが当たった瞬間にACはなすと、上記の拾いができる
が一番簡単でどこでも安定
は3Cが遠いと6Cがすかるが画面端でも安定、BC 蟲は余裕を持って離す
中央限定、6Cよりも6Aが短いので距離が遠いとまず無理なので覚えておく程度に

非烙印時の地上技始動(中央)

画面中央は6C三段3ループできるが、2ループにすると簡単&安定。

【2A始動(下段)】

2A > 5B > 5D > APQ > BC 虫 > 6C三段 > B 虫 > 6A 虫 > 6C三段 > B 虫 > 6A 虫 > 6C > 6A 虫 > 6C2段目、3段目 > B 虫 > 6A 虫 > 鳥 > A 虫 > JCホールド > JD

密着かつ中央限定。威力5337
詳しくは[コンボのコツ](#)を参照

2A × n > 2C(RC) > J6C > (jc) > JA × 2 > JB > JC > J2D > BC 虫 > 6A 虫 > 6C > 6A 虫 > 6C2段目、3段目 > B 虫 > 6A 虫 > 6C > 6A 虫 > 6C2段目、3段目 > B 虫 > 6A 虫 > JCホールド > JD

3400程度。距離が遠くゲージ50%ある場合に使用。
[J2D > 4ABC 虫]

J2Dヒット前にあらかじめホールドしておいてヒットし瞬間に4入力ABC離し。

【6A始動(中段)】

6A>D>迷彩>BC蟲>6A蟲>6C三段>B蟲>6A蟲>6C三段>B蟲>6A蟲>6C>6A虫>6C2段目、3段目>B虫>6A虫>鳥>A虫>JCホールド>JD

中央限定。5970程度

【6B始動(下段)】

6B>空ダJA×1~2>J4B>B>D>6Cループ

【2B or C対空始動】

(2B)>C>JC>JD>BC虫>6A虫>6C三段>B虫>6A虫>6C三段>B虫>6A虫>6C>6A虫>6C2段目、3段目>B虫>6A虫>JC>JD

中央限定。4500烙印✗ 2BはCHのみ

【2C非密着CH始動】

2C>B>JA>(JB)>JC>JD>BC虫>6A虫>6C>6A虫>残り2段>B虫>6A虫>6C>6A虫>6C残り2段>B虫>6A虫>JC>JD

威力4000程度。

【3C始動】

3C>JD>4C虫>6C三段>B虫>6A虫>6C三段>B虫>6A虫>6C>6A虫>6C残り2段>B虫>6A虫>JC>JD

中央限定。威力5000程度。

【6CRC始動(中段)】

6C3段>RC>C>JC>JD>BC虫>6A虫>6C>6A虫>6C残り2段>B虫>6A虫>6C3段>B虫>6A虫>6C>6A虫>6C残り2段>B虫>6A虫>JC>JD

5600烙印✗
中央限定。

6C3段>(RC)>D>C蟲>迷彩>6A蟲>B蟲>6C3段~JD

【2D始動】

近距離

2D初段>即BC蟲>6A虫>6Cループ×3>JC>JD

6700、非烙印ノーゲージでの最大コンボ。
間合い調整が難しい??

4BC虫の方が安定するかも。

遠距離

2D>3C>迷彩>BC蟲>6C三段
ダイブコンの方がダメでそう

J攻撃始動(空対地)

【JB始動】

JB>B>D>APQ>BC蟲>6C三段>B蟲>6A蟲>6C三段>B蟲>6A蟲>6C>6A蟲>
6C残り2段>B蟲>6A蟲>JC>JD

密着当て中央限定。
威力3700(JB2hit時)。

JB>A>A>追加6B

非密着 1000

【ダイブ始動(CHかダイブキャンセル)】

J2A>B>JA>(JB)>JC>JD>BC蟲>6A蟲>6C>6A蟲>残り2段>B蟲>6A蟲>6C
>6A蟲>6C残り2段>B蟲>6A蟲>JC>JD

4200

【JD始動(下段)】

JD>BC蟲>6A蟲>6C三段>B蟲>6A蟲>6C三段>B蟲>6A蟲>6C>6A蟲>6C残り2段>B蟲
>6A蟲>鳥>A蟲>JCホールド>JD

画面中央限定。威力5130程度

【J3D始動】

【J6D始動】

J6D>6BC蟲>J6C>y “>BC蟲>6A蟲>6C>6A蟲>残り2段>B蟲>6A蟲>6C>6A蟲>6C残り
2段>B蟲>6A蟲>JC>JD

威力4000程度。
誰かダイブコン書いてくれ

端コンボ

立ちA>6B>C鳥>JC>JD>6BC蟲>6C三段>A蟲>4C蟲>A蟲追加6C三段>以下
6C三段が地面についたぐらいでA蟲>4C蟲と入力する

投げ始動

通常投げ始動

投げ>迷彩

威力1550。ゲージがない場合の隙消しに。
投げ>(jc)セ`ハ`ケルでも可。

投げ>ビ' -ム>5D>(jc)>JA>JA > y " >D虫

威力4500程度。

空中投げ始動

空中投げ>着地5D>A鳥>A虫>(前jc)>Aダ'イ' >B虫>Bダ'イ' >Cダ'イ' >CB虫>6C3段>CB虫>A鳥>A虫>(jc)>JC>JD

ダメージ 4955。

Aダ'イ' は遅めに出して背後ヒットさせ、Bダ'イ' の入力は2方向。

猶予がギリギリなので、6C2段目、最後のB虫以降は受身を取られやすい。

最初のCB虫は高めで拾うと繋がりが易い気がする。

カウンターアサルト始動

カウンターアサルト>ビ' -ム>5D>エリアル(システム上カウンターアサルトからのコンボでKOできない)

烙印時連続技

3A>C蟲>5C>6A蟲>6C三段>B蟲>6A蟲>6C三段>B蟲>6A蟲>JCホールド>JD>C蟲>D蟲>車輪

中央限定。威力5200程度

(6C三段>B蟲>6A蟲) × 3>JCホールド>JD>C蟲>B蟲>JCホールド>JD

中央限定。威力6951

J3A>6A蟲>B蟲>(6C三段>B蟲>6A蟲) × 2>6C初段>6A蟲>二段>三段>B蟲>6A蟲>JCホールド>JD

威力6800弱

相手が地上か、地上付近。

が、表でもめくりでも拾える優秀な繋ぎ（あんまり深いめくりはダメだけど）。

最初のB蟲のタイミングはJ2Aヒット後くらいで、あまり早いと逆に6Cが間に合いません。

一応最後にC蟲>以下略も狙えますが、100伸びるかどうか程度な上に繋がりにくいので

無理しなくてよいかと。

ちなみにほとんどの場合JC>JDの間でD蟲の発生と同時に烙印ゲージ一旦切れる

= 烙印ゲージ残量が少ないと最後まで入れられないので、その場合ループ二回でメにいくの推奨。

6C蟲>J6D>6B蟲>J6C>J6C>y">BC蟲>JC>JD