

KOF13 コンボ一覧

平成 26 年 1 月 27 日

目 次

第 I 部	概要	6
1	このテキストについて	6
2	表記について	6
第 II 部	日本チーム	7
3	コマンド	7
3.1	表京	7
3.2	紅丸	8
3.3	大門	9
4	コンボ	10
4.1	表京	10
4.1.1	中央コンボ	10
4.1.2	端コンボ	11
4.2	紅丸	12
4.2.1	中央コンボ	12
4.2.2	端コンボ	13
4.3	大門	14
4.3.1	中央コンボ	14
4.3.2	端コンボ	15
第 III 部	餓狼チーム	16

5	コマンド	16
5.1	テリー	16
5.2	アンディ	17
5.3	ジョー	18
6	コンボ	19
6.1	テリー	19
6.1.1	中央コンボ	19
6.1.2	端コンボ	20
6.2	アンディ	21
6.3	ジョー	22
第 IV 部 サイコソルジャーチーム		23
7	コマンド	23
7.1	アテナ	23
7.2	ケンスウ	24
7.3	チン	25
8	コンボ	26
8.1	アテナ	26
8.2	ケンスウ	27
8.3	チン	28
第 V 部 怒チーム		29
9	コマンド	29
9.1	レオナ	29
9.2	ラルフ	30
9.3	クラーク	31
10	コンボ	32
10.1	レオナ	32
10.2	ラルフ	33
10.3	クラーク	34
第 VI 部 女性格闘家チーム		35

11	コマンド	35
11.1	舞	35
11.2	キング	36
11.3	ユリ	37
12	コンボ	38
12.1	舞	38
12.2	キング	39
12.3	ユリ	40
13	コマンド	41
13.1	爪庵	41
13.2	マチュア	42
13.3	バイス	43
14	コンボ	44
14.1	爪庵	44
14.2	マチュア	44
14.3	バイス	44
第 VII 部 龍虎チーム		45
15	コマンド	45
15.1	リョウ	45
15.2	ロバート	46
15.3	タクマ	47
16	コンボ	48
16.1	リョウ	48
16.2	ロバート	48
16.3	タクマ	48
第 VIII 部 キムチーム		49
17	コマンド	49
17.1	キム	49
17.2	ホア	50
17.3	ライデン	51

18	コンボ	52
18.1	キム	52
18.2	ホア	52
18.2.1	中央コンボ	52
18.3	ライデン	53

第 IX 部 K' チーム 54

19	コマンド	54
19.1	K'	54
19.2	クーラ	55
19.3	マキシマ	56
20	コンボ	57
20.1	K'	57
20.2	クーラ	57
20.3	マキシマ	57

第 X 部 エリザベートチーム 58

21	コマンド	58
21.1	エリザベート	58
21.2	デュオロン	59
21.3	シェン	60
22	コンボ	61
22.1	エリザベート	61
22.2	デュオロン	61
22.3	シェン	61

第 XI 部 エディットキャラクター 62

23	コマンド	62
23.1	ビリー	62
23.2	アッシュ	63
23.3	サイキ	64
24	コンボ	65
24.1	ビリー	65
24.2	アッシュ	65

24.3 サイキ	65
 第 XII 部 裏キャラクター	 66
25 コマンド	66
25.1 炎庵	66
25.2 ネスツ京	67
25.3 Mr. カラテ	68
26 コンボ	69
26.1 炎庵	69
26.1.1 中央コンボ	69
26.1.2 端コンボ	70
26.2 ネスツ京	71
26.3 Mr. カラテ	71
 第 XIII 部 知っておくと得するかも知れないおまけ	 71
27 ダメージ	71

第I部

概要

1 このテキストについて

このテキストは、**KOF13CLIMAX/家庭用/Steam Edition**の発動を使わない基礎コンボのほか、覚えておくと呼べるかもしれない程度の情報が記載されています。

2 表記について

ボタンと表記の対応は以下のとおりです。

弱パンチ → **A** 強パンチ → **C**
弱キック → **B** 強キック → **D**

コンボの繋ぎについては以下のとおりに表記します。冗長さを回避するため、技名は表記せず、コマンドのみを表記します。コマンドは、各チームの最初に記載。

キャンセル無し	[コマンド]	→	[コマンド]
キャンセルする	[コマンド]	⇒	[コマンド]
ドライブキャンセル	[コマンド]	DC⇒⇒	[コマンド]
スーパーキャンセル	[コマンド]	SC⇒	[コマンド]
n 段目キャンセル	[コマンド (n)]	⇒	[コマンド]

注意

- コマンドは右向き時のものです。
- 混乱を避けるため位置が途中で入れ替わることもコンボであっても、コマンドは右向き時のものを表記しています。
- コマンドに (↓↙) ←↙ ↓↘ → のように () がある場合、その部分は省略可能です。

第II部

日本チーム

3 コマンド

3.1 表京

特殊技

外式・轟斧 陽	→ + <i>B</i>	中段
八拾八式	↘ + <i>D</i>	下段/二段技/初段キャンセル可
外式・奈落落とし	(空中で)↙ or ↓ or ↘ + <i>C</i>	バクステ中も可/中段

必殺技

百式・鬼焼き	→ ↓ ↘ + <i>A</i> or <i>C</i>	弱上半身無敵/強全身無敵
百八式・闇払い	↓ ↘ → + <i>A</i> or <i>C</i>	飛び道具判定/EX 版弾貫通
百壱式・朧車	← ↓ ↙ + <i>B</i> or <i>D</i>	EX 版全身無敵
式百拾式・琴月 陽	→ ↘ ↓ ↙ ← + <i>B</i> or <i>D</i>	EX 版コマ投げ
七拾五式・改	↓ ↘ → + <i>B</i> or <i>D</i>	二段技/連続ガードではない

超必殺技

裏百八式・大蛇薙	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + <i>A</i> or <i>C</i>	空中可/弾貫通/溜め可
----------	--------------------------------------	-------------

NEOMAX 超必殺技

裏式百拾壱式・天叢雲	↓ ↘ → ↓ ↘ → + <i>A C</i>	弾貫通/ヒット時のみ演出
------------	--------------------------	--------------

3.2 紅丸

特殊技

ジャックナイフキック → + **B** 下段無敵
フライングドリル (空中で) ↓ + **D** バクステからは不可

必殺技

居合い蹴り	↓ ↘ → + B or D	GC A B から確定反撃有り
反動三段蹴り	(居合い蹴り中) ↓ ↑ + B or D	ディレイ可
スーパー稲妻キック	→ ↓ ↘ + B or D	弱上半身無敵? / 強完全無敵
紅丸ランサー	↓ ↙ ← + A or C	EX 版相手をサーチ
雷靱拳	↓ ↘ → + A or C	空中可
紅丸コレダー	→ ↘ ↓ ↙ ← → + A or C	1F 投げ

超必殺技

雷光拳	↓ ↘ → ↓ ↘ → + A or C	EX 全身無敵
紅丸ローリングサンダー	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + A or C	EX 無し/全身無敵

NEOMAX 超必殺技

雷皇拳 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **B D** 方向キーで多少軌道が変化

3.3 大門

特殊技

頭上払い ↘ + **C**

必殺技

天地返し	→ ↘ ↓ ↙ ← → + A or C	1F 投げ
雲掴み投げ	← ↙ ↓ ↘ → + A	EX 版無敵有り
切り株返し	← ↙ ↓ ↘ → + C	EX 版無し/ダウン追い打ち
地雷震	→ ↓ ↘ + A	地震判定/EX 版初段中段
地雷震 (フェイント)	→ ↓ ↘ + C	EX 版無し/攻撃判定無し
超受け身	↓ ↙ ← + B or D	移動技/強/EX 打撃無敵
超大外刈り	→ ↓ ↘ + B or D	投げ技/発生まで無敵有り

超必殺技

地獄極楽落とし → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + **A or C** 1F 投げ

NEOMAX 超必殺技

驚天動地 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **A C** 当身技/MAX キャンセル時打撃技

4 コンボ

4.1 表京

4.1.1 中央コンボ

パワーゲージ : 0 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[近 C] (⇒ [↘ D (1)]) ⇒ [↓ ↘ → + D] → [→ ↘ ↓ ↙ ← + B or D]
補足	最初に覚えるべき基礎コンボ。ダメージ重視
コンボ	[↓ B] × 1 ~ 2 ⇒ [立 B] ⇒ [↓ ↘ → + B]
補足	最初に覚えるべき小技始動コンボ 1。ガード後 -1F
コンボ	[↓ B] × 1 ~ 2 ⇒ [立 B] ⇒ [→ ↘ ↓ ↙ ← + B or D]
補足	最初に覚えるべき小技始動コンボ 2。ダメージ重視
パワーゲージ : 1 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[近 C] (⇒ [↘ D (1)]) ⇒ [↓ ↘ → + D] → [← ↓ ↙ + B] → [← ↓ ↙ + BD]
補足	最初に覚えるべき 1 ゲージコンボ 1。端から端まで運べる
パワーゲージ : 2 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[近 C] (⇒ [↘ D (1)]) ⇒ [↓ ↘ → + D] → [← ↓ ↙ + B] → [↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + AC]
補足	倒しきれる時用。タメ不要。端ではダメージ減
コンボ	[↓ B] × 1 ~ 2 ⇒ [立 B] ⇒ [↓ ↘ → + B] → [↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + AC]
補足	倒しきれる時用の小技始動コンボ。タメ不要。端ではダメージ減

4.1.2 端コンボ

パワーゲージ : 0 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	$[\text{近 } C] (\Rightarrow [\searrow D (1)]) \Rightarrow [\downarrow \searrow \rightarrow + D]$ $[\leftarrow \downarrow \swarrow + B] \rightarrow [\downarrow \searrow \rightarrow + B] \rightarrow [\leftarrow \downarrow \swarrow + B] \rightarrow [\rightarrow \downarrow \searrow + A]$
補足	端の基礎コンボ。できなくてもいいが、ゲージ回収多め
コンボ	$[\downarrow B] \times 1 \sim 2 \Rightarrow [\text{立 } B] \Rightarrow [\downarrow \searrow \rightarrow + B] \rightarrow [\rightarrow \downarrow \searrow + C]$
補足	端の小技始動基礎コンボ
パワーゲージ : 0 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	$[\downarrow B] \times 1 \sim 2 \Rightarrow [\text{立 } B] \Rightarrow [\downarrow \searrow \rightarrow + B] \rightarrow [\rightarrow \downarrow \searrow + C]$ $DC \Rightarrow [\downarrow \searrow \rightarrow + B] \rightarrow [\leftarrow \downarrow \swarrow B] \rightarrow [\rightarrow \downarrow \searrow + C]$
補足	端の小技始動でドライブゲージを使うコンボ
パワーゲージ : 1 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	$[\text{近 } C] (\Rightarrow [\searrow D (1)]) \Rightarrow [\downarrow \searrow \rightarrow + D]$ $\rightarrow [\leftarrow \downarrow \swarrow + B] SC \Rightarrow [\downarrow \swarrow \leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ or } C]$ $\rightarrow [\downarrow \searrow \rightarrow + A] \rightarrow [\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + B \text{ or } D]$
補足	大蛇薙は $[\leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ or } C]$ で出る
パワーゲージ : 2 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	$[\text{近 } C] (\Rightarrow [\searrow D (1)]) \Rightarrow [\downarrow \searrow \rightarrow + D]$ $\rightarrow [\leftarrow \downarrow \swarrow + B] \rightarrow [\downarrow \searrow \rightarrow + B] \rightarrow [\leftarrow \downarrow \swarrow + B]$ $\rightarrow [\rightarrow \downarrow \searrow + A] SC \Rightarrow [\downarrow \swarrow \leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow + AC] \rightarrow$ $[\downarrow \searrow \rightarrow + A] \rightarrow [\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + B \text{ or } D]$
補足	弱鬼焼きからの大蛇薙がやや忙しい。

4.2 紅丸

4.2.1 中央コンボ

パワーゲージ : 0 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[近 C or D] \Rightarrow [$\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow \rightarrow + \textcolor{red}{A} or C]$
補足	最初に覚えるべき基礎コンボ。入れ込み安全。
コンボ	[$\downarrow \textcolor{blue}{B}$] $\times 1 \sim 2 \Rightarrow$ [$\downarrow \searrow \rightarrow + \textcolor{blue}{B} or D] \Rightarrow [\downarrow \uparrow + \textcolor{blue}{B} or D]$
補足	最初に覚えるべき小技始動基礎コンボ。居合い蹴りまで出してノーゲージの反撃は少ない。[近 C]、[近 D] で始動してもいい
パワーゲージ : 1 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[近 C or D] \Rightarrow [$\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow \rightarrow + \textcolor{red}{AC}] \rightarrow [\downarrow \swarrow \leftarrow \textcolor{red}{A} or C]\rightarrow [\downarrow \searrow \rightarrow + \textcolor{blue}{B} or D] \Rightarrow [\downarrow \uparrow + \textcolor{blue}{B} or D]$
補足	EX 紅丸コレダー後は紅丸ランサーで追撃可。居合い蹴りを遅らせるとダメージが増える
コンボ	[$\downarrow \textcolor{blue}{B}$] $\times 1 \sim 2 \Rightarrow$ [$\downarrow \searrow \rightarrow + \textcolor{red}{AC}] \rightarrow [\downarrow \searrow \rightarrow + \textcolor{blue}{B} or D]\Rightarrow [\downarrow \uparrow + \textcolor{blue}{B} or D]$
補足	EX 雷靱拳後、前転か前中 Jなどを挟むと運ぶ距離が増える
パワーゲージ : 0 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	[$\downarrow \textcolor{blue}{B}$] $\times 1 \sim 2 \Rightarrow$ [$\downarrow \searrow \rightarrow + \textcolor{blue}{B} or D] \Rightarrow [\downarrow \uparrow + \textcolor{blue}{B} or D (1)]DC\Rightarrow [\downarrow \swarrow \leftarrow \textcolor{red}{A} or C] \rightarrow [\downarrow \searrow \rightarrow + \textcolor{blue}{B} or D] \Rightarrow [\downarrow \uparrow + \textcolor{blue}{B} or D]$
補足	ドライブゲージを使うコンボの場合は居合い蹴り～反動三段蹴りを使う。紅丸ランサー後の居合い蹴りを遅らせるとダメージが増える。[近 C]、[近 D] で始動してもいい
パワーゲージ : 1 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	[$\downarrow \textcolor{blue}{B}$] $\times 1 \sim 2 \Rightarrow$ [$\downarrow \searrow \rightarrow + \textcolor{blue}{B} or D] \Rightarrow [\downarrow \uparrow + \textcolor{blue}{B} or D (1)]DC\Rightarrow [\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow \rightarrow \textcolor{red}{AC}] \rightarrow [\downarrow \swarrow \leftarrow + \textcolor{red}{A} or C]\rightarrow [\downarrow \searrow \rightarrow + \textcolor{blue}{B} or D] \Rightarrow [\downarrow \uparrow + \textcolor{blue}{B} or D]$
補足	上記2つのコンボの複合系。[近 C]、[近 D] で始動してもいい
パワーゲージ : 2 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	[$\downarrow \textcolor{blue}{B}$] $\times 1 \sim 2 \Rightarrow$ [$\downarrow \searrow \rightarrow + \textcolor{blue}{B} or D] \Rightarrow [\downarrow \uparrow + \textcolor{blue}{B} or D (1)]DC\Rightarrow [\downarrow \swarrow \leftarrow \textcolor{red}{A} or C] \rightarrow [\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + \textcolor{red}{AC}]$
補足	[近 C]、[近 D] で始動してもいい

4.2.2 端コンボ

パワーゲージ : 0 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[(端に向かって) 通常投げ] \rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow + B \text{ or } D$] \Rightarrow [$\downarrow \uparrow + B \text{ or } D$]
補足	端に向かって投げた場合は追撃が可能
パワーゲージ : 0 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	[(端に向かって) 通常投げ] \rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow + B \text{ or } D$] \Rightarrow [$\downarrow \uparrow + B \text{ or } D (1)$] DC \Rightarrow [$\downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$] \rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ or } C$] \rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow + B \text{ or } D$] \rightarrow [$\downarrow \uparrow + B \text{ or } D$]
補足	特になし
パワーゲージ : 1 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[(端に向かって) 通常投げ] \rightarrow [$\downarrow \swarrow \leftarrow \downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$]
パワーゲージ : 1 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	[(端に向かって) 通常投げ] \rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow + B \text{ or } D$] \Rightarrow [$\downarrow \uparrow + B \text{ or } D (1)$] DC \Rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow + A C$] \rightarrow [$\downarrow \swarrow \leftarrow + A$] \rightarrow [$\downarrow \swarrow \leftarrow + A$] \rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow + C$] \rightarrow [$\rightarrow \downarrow \searrow + B$]
補足	特になし
パワーゲージ : 2 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[(端に向かって) 通常投げ] \rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + AC$]
パワーゲージ : 2 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	[(端に向かって) 通常投げ] \rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow + B \text{ or } D$] \Rightarrow [$\downarrow \uparrow + B \text{ or } D (1)$] DC \Rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow + A C$] \rightarrow [$\downarrow \swarrow \leftarrow + A$] \rightarrow [$\downarrow \swarrow \leftarrow + A$] \rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow + C$] \rightarrow [$\rightarrow \downarrow \searrow + BD$]
補足	特になし

4.3 大門

4.3.1 中央コンボ

パワーゲージ : 0 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[近 C] (\Rightarrow [\searrow C]) (\Rightarrow [\downarrow \swarrow \leftarrow + B]) \Rightarrow [\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow \rightarrow + A or C]
補足	基礎コンボ。ダメージが高い。遠いと [\searrow C] が当たらない。弱超受け身は動作中必殺技以上でキャンセルできるので、ゲージをためられる
コンボ	[立 A] $\times 1 \sim 2 \Rightarrow$ [立 B] (\Rightarrow [\downarrow \swarrow \leftarrow + B]) \Rightarrow [\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow \rightarrow + A or C]
補足	小技始動基本コンボ。弱超受け身は動作中必殺技以上でキャンセルできるので、ゲージをためられる
コンボ	[JCD] (カウンターヒット) \rightarrow [\searrow C] \Rightarrow [\leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A]
補足	ジャンプふっ飛ばしがカウンターヒットすると壁バウンドを誘発するので落ち着いて追撃
パワーゲージ : 1 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[近 C] (\Rightarrow [\searrow C]) (\Rightarrow [\downarrow \swarrow \leftarrow + B]) \Rightarrow [\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow $\times 2$ + A or C]
補足	弱超受け身は動作中必殺技以上でキャンセルできるので、コマンドを分割できる。できなくてもいい
コンボ	[立 A] $\times 1 \sim 2 \Rightarrow$ [立 B] (\Rightarrow [\downarrow \swarrow \leftarrow + B]) \Rightarrow [\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow $\times 2$ + A or C]
補足	小技始動基本コンボ。弱受け身については同上。できなくてもいい
パワーゲージ : 1 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	[\rightarrow \downarrow \searrow + B or D] SC \Rightarrow [\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow $\times 2$ + A or C]
補足	投げ始動。超大外刈はスーパーキャンセルで地獄極楽落としに繋がられる
コンボ	[JCD] (カウンターヒット) \rightarrow [\searrow C] \Rightarrow [\leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A] SC \Rightarrow [\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow $\times 2$ + A or C]
補足	雲掴み投げからも地獄極楽落としに繋がられる
パワーゲージ : 2 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	[\rightarrow \downarrow \searrow + B or D] SC \Rightarrow [\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow $\times 2$ + AC]
補足	投げ始動。2 ゲージ使う場合は EX 地獄極楽落としに
コンボ	[JCD] (カウンターヒット) \rightarrow [\searrow C] \Rightarrow [\leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A] SC \Rightarrow [\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow $\times 2$ + AC]
補足	同上

4.3.2 端コンボ

パワーゲージ：0本 ドライブゲージ：0%	
コンボ	[<i>JCD</i>] → [← ↙ ↓ ↘ → + <i>C</i>]
補足	ジャンプふっ飛ばしが通常ヒットした場合スライドダウンを誘発する。切り株返しはダウン追撃判定があるのでコンボになる。ただし位置が入れ替わる
パワーゲージ：0本 ドライブゲージ：50%	
コンボ	[<i>JCD</i>] → [← ↙ ↓ ↘ → + <i>C</i>] DC⇒ [↓ ↙ ← + <i>B</i>] ⇒ [← ↙ ↓ ↘ → + <i>C</i>]
補足	弱超受け身で移動し、動作を切り株返しでキャンセルする。最初の切り株返しで位置が入れ替わるので注意。ダメージは小さいが画面端に戻せる。
パワーゲージ：1本 ドライブゲージ：50%	
コンボ	[<i>JCD</i>] → [← ↙ ↓ ↘ → + <i>C</i>] SC⇒ [→ ↘ ↓ ↙ ← × 2 + <i>A</i> or <i>C</i>]
補足	位置は入れ替わるが地獄極楽落として追撃が可能
パワーゲージ：2本 ドライブゲージ：50%	
コンボ	[<i>JCD</i>] → [← ↙ ↓ ↘ → + <i>C</i>] SC⇒ [→ ↘ ↓ ↙ ← × 2 + <i>AC</i>]
補足	同上

第III部

餓狼チーム

5 コマンド

5.1 テリー

特殊技

ライジングアッパー ↘ + **C**
バックナックル → + **A**
ターゲットコンボ? ↓ **A** ⇒ ↓ **C**

必殺技

パワーウェイブ ↓ ↘ → + **A or C** 弾判定/EX 版弾貫通
バーンナックル ↓ ↙ ← + **A or C**
クラックシュート ↓ ↙ ← **B or D** EX 版中段
ライジングタックル ↓ タメ ↑ + **A or C** 弱上半身無敵/強完全無敵

超必殺技

パワーゲイザー ↓ ↙ ← ↙ → + **A or C** EX 版カスヒット時追撃可能
バスターウルフ ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **B or D** カスヒット時追撃可能

NEOMAX 超必殺技

トリニティゲイザー ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **B D** ヒット数不安定 (2~4Hit)
3Hit 以上した場合追撃可

5.2 アンディ

特殊技

平手打ち → + **A**
ターゲットコンボ? 立 **B** ⇒ 立 **D** 必殺技キャンセル可

必殺技

斬影拳	↙ ← + A or C	相手の位置に応じて発生が変化
空破弾	← ↙ ↓ ↘ → + B or D	EX 版ガクラ値高い
空破弾ブレーキング	(通常空破弾中) BD	
飛翔拳	↓ ↙ ← + A or C	EX 版弾貫通
昇龍弾	→ ↓ ↘ + A or C	弱上半身無敵/強完全無敵

超必殺技

超裂破弾	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + B or D	高めヒット時追撃可
絶/飛翔拳	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A or C	EX 版無し/最終段スライドダウン

NEOMAX 必殺技

超☆神☆速☆斬影拳	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A C	発生と同時に無敵が切れる? 空中可
-----------	----------------------------	----------------------

5.3 ジョー

特殊技

ステップインミドルキック → + **B**
スライディング ↘ + **B** 下段/爆裂拳でのみキャンセル可

必殺技

ハリケーンアッパー	← ↙ ↓ ↘ → + A or C	EX 版弾貫通 ×3
タイガーキック	→ ↓ ↘ + B or D	EX 版デカキャラ以外の しゃがみに二段目当たらず
スラッシュキック	← ↙ ↓ ↘ → + B or D	弱先端ガード時有利
爆裂拳	A or C 連打	最速止めガード時有利
爆裂フィニッシュ	(爆裂拳中) ↓ ↙ ← + A or C	最終段スタン値 10
黄金のカカト	↓ ↙ ← + B or D	EX 版ガードさせて有利

超必殺技

スクリュアッパー	↓ ↘ → ↓ ↘ → + A or C	弾貫通
爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A or C	EX 無し

NEOMAX 超必殺技

スクリューストレート ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **B D** 最終段以外ガーキャン不可

6 コンボ

6.1 テリー

6.1.1 中央コンボ

パワーゲージ : 0 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[近 <i>D</i>] ⇒ [↘ + <i>C</i>] ⇒ [↓↙ ← + <i>A</i>]
補足	基本コンボ。始動は [近 <i>C</i>] でも OK
コンボ	[↓ <i>B</i>] ⇒ [↓ <i>A</i>] ⇒ [↓ <i>C</i>] ⇒ [↓↙ ← + <i>A</i>]
補足	小技始動基本コンボ。
パワーゲージ : 0 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	[近 <i>D</i>] ⇒ [↘ + <i>C</i>] ⇒ [↓↙ ← + <i>A</i>] DC⇒ [↓↙ ← + <i>B</i>] → [遠 <i>C</i>]
補足	[遠 <i>C</i>] は連打で OK
コンボ	[↓ <i>B</i>] ⇒ [↓ <i>A</i>] ⇒ [↓ <i>C</i>] ⇒ [↓↙ ← + <i>A</i>] DC⇒ [↓↙ ← + <i>B</i>] → [遠 <i>C</i>]
補足	[遠 <i>C</i>] は連打で OK
パワーゲージ : 1 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[近 <i>D</i>] ⇒ [↘ + <i>C</i>] ⇒ [↓↙ ← ↙ → + <i>A</i> or <i>C</i>]
補足	始動は [近 <i>C</i>] でも OK。分割がきかないのでやや忙しい
コンボ	[↓ <i>B</i>] ⇒ [↓ <i>A</i>] ⇒ [↓ <i>C</i>] ⇒ [↓↙ ← ↙ → + <i>A</i> or <i>C</i>]
補足	小技始動基本コンボ。分割がきかないのでやや忙しい
パワーゲージ : 1 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	[近 <i>D</i>] ⇒ [↘ + <i>C</i>] ⇒ [↓↙ ← + <i>A</i>] DC⇒ [↓↙ ← + <i>B</i>] → [↓タメ ↑ + <i>AC</i>]
補足	[↓タメ ↑ + <i>AC</i>] は [↓↘ → ↓↘ → + <i>B</i> or <i>D</i>] で代用可能。
コンボ	[↓ <i>B</i>] ⇒ [↓ <i>A</i>] ⇒ [↓ <i>C</i>] ⇒ [↓↙ ← + <i>A</i>] DC⇒ [↓↙ ← + <i>B</i>] → [↓タメ ↑ + <i>AC</i>]
補足	[↓タメ ↑ + <i>AC</i>] は [↓↘ → ↓↘ → + <i>B</i> or <i>D</i>] で代用可能。
パワーゲージ : 2 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[近 <i>D</i>] ⇒ [↘ + <i>C</i>] ⇒ [↓↙ ← ↙ → + <i>AC</i>]
補足	始動は [近 <i>C</i>] でも OK。分割がきかないのでやや忙しい。ダメージは高い
コンボ	[↓ <i>B</i>] ⇒ [↓ <i>A</i>] ⇒ [↓ <i>C</i>] ⇒ [↓↙ ← ↙ → + <i>AC</i>]
補足	小技始動基本コンボ。分割がきかないのでやや忙しい

6.1.2 端コンボ

パワーゲージ : 0 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	$[\text{近 } D] \Rightarrow [\searrow + C] \Rightarrow [\downarrow \swarrow \leftarrow + A]$ DC $\Rightarrow [\downarrow \swarrow \leftarrow + B] \rightarrow [\downarrow \text{タメ} \uparrow + C]$
補足	端であれば $[\downarrow \text{タメ} \uparrow + C]$ で追撃が可能
コンボ	$[\downarrow B] \Rightarrow [\downarrow A] \Rightarrow [\downarrow C] \Rightarrow [\downarrow \swarrow \leftarrow + A]$ DC $\Rightarrow [\downarrow \swarrow \leftarrow + B] \rightarrow [\downarrow \text{タメ} \uparrow + C]$
補足	端であれば $[\downarrow \text{タメ} \uparrow + C]$ で追撃が可能

6.2 アンディ

基本コンボ始動技

$[\text{近 } \textcolor{red}{C}(1)] \text{ or } [\text{近 } \textcolor{red}{C}] \text{ or } [\text{近 } \textcolor{blue}{D}] \implies [\rightarrow \textcolor{red}{A}] \rightarrow \text{(i)}$

$[\downarrow \textcolor{blue}{B}] \implies ([\downarrow \textcolor{red}{A}] \text{ or } [\downarrow \textcolor{blue}{B}]) \implies [\rightarrow \textcolor{red}{A}] \rightarrow \text{(ii)}$

6.3 ジョー

基本コンボ始動技

[近 **C**] or [立 **D**] \Rightarrow [\rightarrow **B**] \rightarrow (i)

[立 **A**] or [\downarrow **B**] \times 1 \sim 2 \Rightarrow [立 **A**] \rightarrow (ii)

第IV部

サイコソルジャーチーム

7 コマンド

7.1 アテナ

特殊技

フェニックスボム → + **B**
フェニックスボム (空中) (空中で) → + **B** 中段/バクステ中も可

必殺技

サイコボールアタック	↓ ↘ → + A or C	EX 版弾貫通
サイコソード	→ ↓ ↘ + A or C	強完全無敵
サイコリフレクター	↓ ↙ ← + B or D	弾反射
フェニックスアロー	(空中で) ↓ ↙ ← + B or D	バクステ中も可
サイキックテレポート	↓ ↘ → + B or D	EX 版途中 Cancel 可
スーパーサイキックスルー	← ↙ ↓ ↘ → + A or C	投げ技/発生まで無敵

超必殺技

シャイニングクリスタルビット → ↘ ↓ ↙ ← × 2 + **A or C** 空中可

NEOMAX 超必殺技

サイコメドレー 13 → ↘ ↓ ↙ ← → + **A C**

7.2 ケンスウ

特殊技

バク転 $B D$ 前半完全無敵/途中キャンセル可
ターゲットコンボ? 立 $B \Rightarrow C$

必殺技

龍倒打	$\downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ or } C$	鱗徹掌へ派生
鱗徹掌	(龍倒打中) $\downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ or } C$	疾走斬龍脚へ派生
疾走斬龍脚	$\downarrow \searrow \rightarrow + B \text{ or } D$	単発のみ EX 版有り
		鱗徹掌からも派生可
龍撲鼓	$\rightarrow \downarrow \searrow + A \text{ or } C$	連打可/最終段で疲れる
龍顎砕	$\leftarrow \downarrow \swarrow + B \text{ or } D$	強完全無敵
龍爪撃	(空中で) $\downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$	ヒット時着地キャンセル可
超球弾	$\downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$	EX 版弾貫通

超必殺技

神龍/超球弾 $\downarrow \swarrow \leftarrow \downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$ 弾貫通
神龍凄煌拳 $\downarrow \searrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$ 1F 投げ/EX 版無し

NEOMAX 超必殺技

醒眼/仙氣発勁 $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A C$ 最終段以外ガーキャン不可

7.3 チン

特殊技

座盤鉄 ↓↓ + **A** or **C** 構え/月牙双手へ派生可
張果老 ↓↓ + **B** or **D** 構え/**B D** で解除可/遠
烏龍絞柱 ↘ + **D** 中段/通常技キャンセル時も中段/月牙双手へ派生可

必殺技

酔歩 ↓↙ ← + **B** or **D** 当身/弱上半身/強下半身
成立時キャンセル可
月牙跳激 ↓↙ ← + **A** or **C** 強上半身無敵
二起脚 ↘ + **B** EX 無し
B 追加入力で二段目へ派生
月牙双手 (烏龍絞柱 or 座盤鉄中) ↓↓ + **A** or **C** キャンセル可
飲酒 ← ↓↙ + **A** or **C** EX 無し/酒+1
正確に入力しないと出ない
回転的空突 ← ↙ ↓ ↘ → + **B** or **D** EX 版途中無敵

超必殺技

騰空飛天砲 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **A** or **C**
鉄山靠 ↓↙ ← ↙ ↓ ↘ → + **A** or **C** EX 無し
弱スライドダウン/強壁バウンド

NEOMAX 超必殺技

酔操/轟欄炎砲 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **B D** 方向キーで向き変化

8 コンボ

8.1 アテナ

基本コンボ始動技

[近 C] or [屈 C] \implies [\rightarrow B] \rightarrow (i)

[立 A] or [\downarrow B] \times 1 \sim 2 \rightarrow (ii)

8.2 ケンスウ

基本コンボ始動技

[近 *C*] or [近 *D*] → (i)

[↓ *B*] × 1 ~ 3 → (ii)

8.3 チン

基本コンボ始動技

[近 *C*] (\Rightarrow [$\downarrow\downarrow$ *B D*] \rightarrow [遠 *C*]) \rightarrow (i)

[\downarrow *B*] \Rightarrow [立 or \downarrow *A*] (\Rightarrow [\downarrow *B*] \Rightarrow [立 or \downarrow *A*]) \rightarrow (ii)

第V部

怒チーム

9 コマンド

9.1 レオナ

特殊技

ストライクアーチ → + **B** 中段/空中判定

必殺技

ボルテックランチャー	← タメ → + A or C	弱/強最終段のみ GC 可
ムーンスラッシャー	↓ タメ ↑ + A or C	弱/強上半身無敵
イヤリング爆弾	↓ ↙ ← + B or D	EX 版弾貫通
グランドセイバー	← タメ → + B or D	相手の近くで攻撃発生
X キャリバー	(空中で) ↓ ↙ ← + A or C	

超必殺技

V スラッシャー	(空中で) ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A or C	突進中無敵 EX 版のみ MAX キャンセル可
スラッシュセイバー	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + B or D	EX 版無し

NEOMAX 超必殺技

レオナブレード ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + **A C** 先端ヒット時演出なし

9.2 ラルフ

特殊技

ジェットアップー ↘ + **A**

必殺技

バーニングハンマー ↓ ↘ → + **A or C** EX 版全身ガードポイント

爆弾ラルフパンチ ↓ ↙ ← + **A or C** 低姿勢技

バルカンパンチ **A or C** 連打 連打中前進のみ可

ガトリングアタック ← タメ → + **A or C**

急降下爆弾パンチ (空中で)^{tatsu} + **A or C** パンチ部分中段

超必殺技

ギャラクティカファントム ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **A or C** 最大タメガー不

馬乗りバルカンパンチ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + **B or D** EX 版無し

NEOMAX 超必殺技

JET/バルカンパンチ → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + **A C**

9.3 クラーク

特殊技

ジェットアップー ↘ + **A**
ステップ → + **B D** 移動技

必殺技

SAB	← ↙ ↓ ↘ → + B or D	投げ技/弱/EX1F 投げ 強発生まで全身 GP + 投げ無敵
フラッシングエルボー	(SAB 中) ↓ ↘ → + A or C	強度は SAB に依存 EX 版スーパーキャンセル可
バルカンパンチ	A or C 連打	
ガトリングアタック	← タメ → + A or C	EX 版弾無敵 + 上半身無敵
デスレイクドライブ	(強/EX ガトリング中) → ↓ ↘ + A or C	

※ SAB…スーパーアルゼンチンバックブリーカー

※ DD…デスレイクドライブ

超必殺技

UAB → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + **A or C** 1F 投げ

※ UAB…ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

NEOMAX 超必殺技

ウルトラクラークバスター → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + **B D**

10 コンボ

10.1 レオナ

基本コンボ始動技

$$\begin{aligned} [\text{近 } \textcolor{red}{C}] \text{ or } [\text{近 } \textcolor{blue}{D}] &\Longrightarrow [\rightarrow \textcolor{blue}{B}] && \rightarrow \text{(i)} \\ [\downarrow \textcolor{blue}{B}] \times 1 \sim 2 &\Longrightarrow [\text{立 } \textcolor{blue}{B}] \Longrightarrow [\rightarrow \textcolor{blue}{B}] && \rightarrow \text{(ii)} \end{aligned}$$

10.2 ラルフ

基本コンボ始動技

$$\begin{aligned} [\text{近 } \textcolor{red}{C} (1)] &\Longrightarrow [\text{ \textbackslash } \textcolor{red}{A}] \rightarrow \text{(i)} \\ [\text{屈 } \textcolor{blue}{B}] &\Longrightarrow [\text{屈 } \textcolor{red}{A}] \rightarrow \text{(ii)} \end{aligned}$$

10.3 クラーク

基本コンボ始動技

[近 **C** (1)] or [近 **D**] \Rightarrow [\searrow **A**] \rightarrow (i)
[屈 **B**] \Rightarrow [屈 **A**] \rightarrow (ii)

第VI部

女性格闘家チーム

11 コマンド

11.1 舞

特殊技

浮羽 (空中で)↓ + **B** 中段

必殺技

龍炎舞	↓↙← + A or C	EX 版連続ガードじゃない
花蝶扇	↓↘→ + A or C	EX 版弾貫通
必殺忍蜂	←↙↓↘→ + B or D	EX 版最終弾前割り込み可
ムササビの舞 (地上)	↓タメ↑ + A or C	1F 空中判定 A or C 追加で突進
ムササビの舞 (空中)	(空中で)↓↙← + A or C	

超必殺技

超必殺忍蜂 ↓↙←↙↓↘→ + **B or D** 空中可

NEOMAX 超必殺技

不知火流/くノ一の舞 ↓↘→↘↓↙← + **AC** ヒット時のみ演出

11.2 キング

特殊技

スライディング ↘ + **B** 下段

必殺技

ベノムストライク	↓ ↘ → + B or D	空中可/EX 版弾貫通
トラップショット	→ ↓ ↘ + B or D	EX 版無敵
トルネードキック'75	→ ↘ ↓ ↙ ← + B or D	EX 版版無敵

超必殺技

サプライズローズ	↓ ↘ → ↓ ↘ → + A or C	
ダブルストライク	↓ ↘ → ↓ ↘ → + B or D	EX 無し/弾貫通

NEOMAX 超必殺技

ベノムショット ↓ ↙ ← + **B D**

11.3 ユリ

特殊技

ユリ雷神脚 (空中で) ↓ ↘ + **B**
燕翼 → + **A** 空中判定/中段

必殺技

碎破	↓ ↙ ← + A or C	弾判定
虎煌拳	↓ ↘ → + A or C	EX 版弾貫通
空牙 (ユリちょうアッパー)	→ ↓ ↘ + A or C	
百烈ビンタ	→ ↘ ↓ ↙ ← + B or D	弱 1F 投げ/強移動投げ EX 版無敵打撃技
雷煌拳	↓ ↘ → + B or D	弾判定/空中可
鳳翼	→ ↓ ↘ + B or D	移動技/以下の技に派生
飛燕爪破	(鳳翼中) A or C	
ユリ雷神脚	(鳳翼中) B or D	
空中雷煌拳	(鳳翼中) ↓ ↘ → + B or D	弾判定
燕落とし	(鳳翼中) A C	なんでも判定

超必殺技

霸王翔吼拳 → ← ↙ ↓ ↘ → + **A or C** 弾貫通/EX 無し
飛燕鳳凰脚 ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + **B or D**

NEOMAX 超必殺技

霸王雷煌拳 ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + **A C**

12 コンボ

12.1 舞

基本コンボ始動技

[近 *C*] or [近 *D*] → (i)
[屈 *B*] \Rightarrow [屈 *A*] → (ii)

12.2 キング

基本コンボ始動技

[近 *C*] or [近 *D*] \Rightarrow [\searrow *D*] \rightarrow (i)

[屈 *B*] \times 1 \sim 2 \Rightarrow [立 *B*] \Rightarrow [\searrow *D*] \rightarrow (ii)

12.3 ユリ

基本コンボ始動技

[近 *C*] or [近 *D*] \rightarrow (i)

[屈 *B*] $\times 1 \sim 2 \implies$ [立ち *B*] \rightarrow (ii)

13 コマンド

13.1 爪庵

特殊技

外式・夢弾	→ + A	A 追加で二段目発生 初段ヒットバック小
外式・杭	↘ + C	中段
外式・百合折り	(空中で)← + B	バクステ中可

必殺技

百四式・鷗討ち	→ ↓ ↘ + A or C	弱上半身無敵
四百壱式・衝月	↓ ↙ ← + A or C	下段無敵
百式拾九式・明烏	↓ ↙ ← + B or D	相手付近で攻撃発生/EX 版弾無敵
二百参式・槌椿	← ↙ ↓ ↘ → + A or C	投技/EX 版発生まで無敵

超必殺技

禁千式百十壱式・八稚女	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A or C	強制ダウン
-------------	-------------------------------	-------

NEOMAX 超必殺技

禁千式百十八式・八咫烏	↓ ↘ → ↓ ↘ → + B D	初段ヒットか否かで演出変化
-------------	--------------------------	---------------

13.2 マチュア

必殺技

デスペアー	→ ↓ ↘ + A or C	A or C 追加で攻撃発生
デスロウ	↓ ↙ ← + A or C	通常 3 回/EX5 回派生
メタルマサカー	↓ ↙ ← + B or D	相手の近くで攻撃発生
エボニーティアーズ	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A or C	EX 版弾貫通

超必殺技

ヘブンスゲイト	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + B or D	画面端まで運ぶ EX 版無し
ノクターナルライツ	↓ ↘ → ↓ ↘ → + A or C	

NEOMAX 超必殺技

アウェイクングブラッド	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A C	中段
-------------	----------------------------	----

13.3 バイス

特殊技

ドッケン → + **A** 中段
ターゲットコンボ? 近 **D** ⇒ **D**

必殺技

ディーサイド	← ↙ ↓ ↘ → + B or D	強版ヒット時キャンセル可 EX 版なんでも判定
ゴアフェスト	→ ↘ ↓ ↙ ← → + A or C	1F 投げ
スプラッシュ	→ ↓ ↘ + A or C	対地投げ
メイヘム	↓ ↙ ← + A or C	EX 版無敵
スプラッシュ(派生)	(メイヘム中) ↓ ↘ → + A or C	メイヘムから連続ヒット

超必殺技

ネガティブゲイン	→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + B or D	1F 投げ
オーバーキル	(空中で) ↙ ↓ ↘ → ↗ ↑ ↓ + A or C	対空投げ EX 版なし

NEOMAX 超必殺技

アウェイキングブラッド ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + **A C**

14 コンボ

14.1 爪庵

14.2 マチュア

14.3 バイス

第VII部

龍虎チーム

15 コマンド

15.1 リョウ

特殊技

氷柱割り → + **A** 中段
上段受け → + **B** 受け成立時キャンセル可
下段受け ↘ + **B** 受け成立時キャンセル可

必殺技

虎煌拳 ↓ ↘ → + **A or C** 強/EX 版弾貫通
虎砲 → ↓ ↘ + **A or C** 弱上半身無敵/強全身無敵
飛燕疾風脚 → ↘ ↓ ↙ ← + **B or D**
暫烈拳 → ← → + **A or C**

超必殺技

霸王翔吼拳 → ← ↙ ↓ ↘ → + **A or C** 弾貫通/EX 版無し
龍虎乱舞 ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + **A or C**

NEOMAX 超必殺技

真/天地覇煌拳 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **A C** ガードクラッシュ値 100

15.2 ロバート

特殊技

アッパー → + **A** キャンセル時二段技
ローキック → + **B** 下段
後ろ蹴り (空中で) **B D** バクステ中可

必殺技

龍撃拳 ↓ ↘ → + **A or C** EX 版弾貫通
龍牙 → ↓ ↘ + **A or C** 弱上半身無敵/強全身無敵
飛燕疾風脚 ↙ タメ → + **B or D**
飛燕龍神脚 (空中で) ↓ ↙ ← + **B or D**
幻影脚 → ← → + **B or D**
龍連/幻影脚 ← ↙ ↓ ↘ → + **B or D** 投げ技

超必殺技

霸王翔吼拳 → ← ↙ ↓ ↘ → + **A or C** 弾貫通/EX 版無し
龍虎乱舞 ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + **A or C**

NEOMAX 超必殺技

飛燕疾風龍神脚 ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + **B D**

15.3 タクマ

特殊技

足刀蹴り → + **B**

必殺技

虎煌拳	↓ ↘ → + A or C	EX 版相手サーチ
極限虎煌	↓ ↘ → + B or D	強版ヒット時自動で移動
飛燕疾風脚	↙ タメ → + B or D	
暫烈拳	→ ← → + A or C	EX 版なんでも判定
極限崩撃	→ ↘ ↓ ↙ ← + A or C	投げ技/EX 版発生まで無敵

超必殺技

霸王至高権	→ ← ↙ ↓ ↘ → + A or C	弾貫通/EX 版弾貫通 ×3
龍虎乱舞	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A or C	

NEOMAX 超必殺技

毘瑠斗圧覇 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **A or C** 下降部分相手サーチ

16 コンボ

16.1 リョウ

16.2 ロバート

16.3 タクマ

第 VIII 部

キムチーム

17 コマンド

17.1 キム

特殊技

ネリチャギ → + **B** 中段
トラ/ヨプチャギ → → + **A** 先行入力が効く / 空中判定

必殺技

半月斬 ↓ ↙ ← + **B or D**
空中半月斬 + **B or D** 強版中段 / EX 版無敵
飛翔脚 (空中で) ↓ ↘ → + **B or D** 弱 / 強版中 **D** で追加攻撃
飛燕斬 ↓ タメ ↑ + **B or D** 弱上半身無敵 / 強完全無敵
強版中 ↓ **D** で追加攻撃

超必殺技

鳳凰脚 ↓ ↙ ← ↙ → + **B or D** 空中下
鳳凰飛天脚 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **B or D** ガード時有利 / EX 版無し

NEOMAX 超必殺技

零式鳳凰脚 ↓ ↙ ← ↙ → + **A C**

17.2 ホア

特殊技

スライディング ↘ + **B** 下段

必殺技

ドラゴンキック → ↓ ↘ + **B or D** EX 版なんでも判定/空中可
EX 版方向キー + **B or D** で追加攻撃
ドラゴンテイル ↓ ↙ ← + **B or D** 空中可/地上 EX 版弾無敵
爆裂拳 ↓ ↘ → + **A or C** 通常版同コマンドでフィニッシュ

超必殺技

ドリンク飲み ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + **A or C** EX 版無し
一定時間強化
防御力低下
ドラゴンドンス ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **B or D**
ドラゴンバックブリーカー ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + **A or C** 弱 1F 投げ
強移動投げ
EX 版無し

NEOMAX 超必殺技

ファイナル/ドラゴンキック ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + **B D** スカヒット時追撃可

17.3 ライデン

必殺技

毒霧	↓↙← + A or C	弾判定
ジャイアントボム	↙タメ → + A or C	通常版発生までに A B 入力でフェイント
ヘッドクラッシュ	←↙↓↘→ + B or D	1F 投げ
スーパードロップキック	B or D を 4 秒以上 押して離す	すべての地上技から キャンセルできる 押下時間に応じて性能変化

超必殺技

スーパーライデンドロップ	→↘↓↙← × 2 + A or C	1F 投げ
クレイジートレイン	↓↘→↓↘→ + A or C	EX 版無し

NEOMAX 超必殺技

ライデンボンバー	↓↘→↓↘→ + B D
----------	---------------------

18 コンボ

18.1 キム

18.2 ホア

18.2.1 中央コンボ

パワーゲージ : 0 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[近 <i>C</i> or <i>D</i>] \Rightarrow [↘ + <i>B</i>] \Rightarrow [→ ↓ ↘ + <i>D</i>]
補足	

18.3 ライデン

第IX部

K'チーム

19 コマンド

19.1 K'

特殊技

ワンインチ → + **A**

必殺技

アイントリガー	↓ ↘ → + A or C	弾判定/追加入力で派生
セカンドシュート	(アイントリガー中) → + B	EX 版弾貫通
セカンドシェル	(アイントリガー中) → + D	
ブラックアウト	(アイントリガー中) ← + B or D	
ブラックアウト	↓ ↘ → + B or D	EX 版打撃無敵
クロウバイツ	→ ↓ ↘ + A or D	弱上半身無敵/強全身無敵
		強 → + B or D で追加
ミニッツスパイク	↓ ↙ ← + B or D	空中可
		空中版なんでも判定
ナロウススパイク	(地上MS) ↓ ↙ ← + B or D	下段

※ MS…ミニッツスパイク

超必殺技

ヒートドライブ	↓ ↘ → ↓ ↘ → + A or C	EX 版無し/タメ可
チェンドライブ	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A or C	サングラス Hit 時のみ演出
		EX 版なんでも判定

NEOMAX 超必殺技

ハイパーチェンドライブ → ↘ ↓ ↙ ← × 2 + **AC**

19.2 クーラ

特殊技

ワンインチ → + **A**
スライダーシュート ↘ + **B** 下段

必殺技

レイ/スピン	↓↙← + B or D	追加入力で派生
スタンド	(レイ/スピンの中) → + B	弾判定
シット	(レイ/スピンの中) → + D	下段
クロウバイツ	→ ↓ ↘ + A or C	弱完全無敵
ダイヤモンドブレス	↓ ↘ → + A or C	弾判定
カウンターシェル	↓↙← + A or C	弾反射+弾貫通

超必殺技

ダイヤモンドエッジ ↓ ↘ → + **A or C**
フリーズエクスキューション → ↘ ↓↙← × 2 + **A or C** 2PG 消費
弾貫通

NEOMAX 超必殺技

ネオフリーズエクスキューション → ↘ ↓↙← × 2 + **B D** 弾貫通

19.3 マキシマ

特殊技

M9 型 マキシマ/ミサイル (試作) ↘ + **C**

必殺技

M4 型 ベイパーキャノン	↓↙← + A or C	強版上半身 GP EX 版壁バウンド
M4 型 ベイパーキャノン (空中)	(空中で)↓↙← + A or C	EX 版全身 GP
M19 型 ブリッツキャノン	→↓↘ + B or D	EX 版全身 GP
マキシマプレス	→↘↓↙← + B or D	弱 1F 投げ 強移動投げ EX 版打撃技
追加攻撃	(MP 中)↓↙← + A or C	

※ GP…ガードポイント

※ MP…マキシマプレス

超必殺技

ダブルベイパーキャノン ↓↘→↓↘→ + **A or C** 通常版全身 GP
EX 版全身無敵

NEOMAX 超必殺技

マキシマレーザー →↘↓↙← × 2 + **A C** 最終段のみガーキャン可

20 コンボ

20.1 K'

20.2 クーラ

20.3 マキシマ

第 X 部

エリザベートチーム

21 コマンド

21.1 エリザベート

特殊技

アン・ク・ドウ・ピエ → + **B**

必殺技

エタンセル ↓ ↘ → + **A or C**

レヴェリー・スエテ ↓ ↘ → + **B or D**

レヴェリー・プリエ ↓ ↙ ← + **B or D**

ミストラル → ↘ ↓ ↙ ← → + **A or C**

クー・ド・ヴァン → ↓ ↘ + **A or C**

弾判定

移動技/EX 版打撃無敵

全強度動作中キャンセル可

移動技/EX 版打撃無敵

全強度動作中キャンセル可

投げ技/EX 版発生まで無敵

超必殺技

ノーブル・ブラン ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **A or C**

グラン・ラファール ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + **A or C**

弾貫通

なんでも判定/EX 版無し

NEOMAX 超必殺技

エトワール・フィラント ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + **B D**

当て身技

MAXCancel 時打撃技

21.2 デュオロン

必殺技

幻夢拳	→ + A	空中可/空中 EX 版なんでも判定 地上版幻夢脚以外でキャンセル可
幻夢脚	→ + B	空中可/空中版中段 地上版相手をサーチ 地上版超必殺技以上でキャンセル可
飛毛脚/前	↓ ↘ → + B or D	EX 版打撃無敵
飛毛脚/後	↓ ↘ → + B or D	EX 版打撃無敵 動作中幻夢脚でキャンセル可
捨己従竜	↓ ↘ → + A or C	3 回まで連続入力可 3 段目飛毛脚/前でキャンセル可 EX 版一部必殺技でキャンセル可
呪怨死魂	↓ ↙ ← + A or C	EX 版弾貫通

超必殺技

秘伝/幻夢爆吐死魂 ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + **A or C**

NEOMAX 超必殺技

秘伝/幻夢呪怨死魂葬 → ↘ ↓ ↙ ← × 2 + **A C** 1F 投げ
MAX キャンセル時
打撃技に変化

21.3 シェン

特殊技

斧旋脚 → + **B**

必殺技

激拳 ↓ ↘ → + **A** or **C**

強タメ可

タメ中 **B** or **D** でキャンセル可

EX 版無敵

伏虎撃 ↓ ↙ ← + **A**

A C 同時押し時 EX 版が出る/中段

降龍撃 (伏虎撃中) ↓ ↘ → + **A**

転連拳 ↓ ↘ → + **B** or **D**

弾拳 → ↘ ↓ ↙ ← → + **A** or **C**

投げ技/EX 版発生まで無敵

弾拳 (弾き) ↓ ↙ ← + **C**

EX 版無し/弾消し判定のみ

弾消し時キャンセル可

超必殺技

絶/激拳 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **A** or **C**

スライドダウン

爆真 **C** · **A** · **B** · **C**

全身無敵/一時強化

NEOMAX 超必殺技

天将爆真激 ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + **A C**

ヒット時のみ演出

22 コンボ

22.1 エリザベート

22.2 デュオロン

22.3 シェン

第 XI 部

エディットキャラクター

23 コマンド

23.1 ビリー

特殊技

大回転蹴り → + **A**
竿打ち ← + **A**
棒高跳び蹴り → + **B** しゃがみに当たらない

必殺技

三節棍中段打ち ← ↙ ↓ ↘ → + **A or C**
火炎三節棍中段打ち (強/EX 三節棍中段打ち中)
↓ ↘ → + **A or C**
旋風棍 **A or C** 連打 出掛かりをキャンセル可能
雀落とし ↓ ↙ ← + **A or C** 強ヒット時キャンセル可
強襲飛翔棍 → ↓ ↘ + **B or D** EX 版無敵
EX 版下降部分相手サーチ

超必殺技

超火炎旋風棍 ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + **A or C** 弾貫通

NEOMAX 超必殺技

大紅蓮螺旋棍 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **A C** 弾貫通

23.2 アッシュ

特殊技

フロレアール ← + **B** 下段無敵
フロレアール (後方) ← + **D** 下段無敵

必殺技

ヴァントーズ ← タメ → + **A** or **C** EX 版弾貫通
ジェルミナール カプリス ← タメ → + **B** or **D**
ニヴォース ↓ タメ ↑ + **B** or **D** 強全身無敵
ジェニー ↓ ↙ ← + **A** or **B** 設置技
or **C** or **D** 相手が近づくと爆発
EX **AC** 版目の前に設置
EX **BD** 版相手をサーチ

超必殺技

テルミドール ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **A** or **C** EX 版無し/弾貫通
ブリュヴィオース ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **B** or **D**
サン・キュロット **A** ・ **B** ・ **C** ・ **D** 全身無敵/一時強化
ジェルミナール (強化中) ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + **AC** 消費ゲージ無し
必殺技以上一時封印

NEOMAX 超必殺技

フリュティドール → ↘ ↓ ↙ ← × 2 + **BD** 1F 投げ
MAX キャンセル時打撃技

23.3 サイキ

特殊技

陰 (空中で) → + **B** 空中ヒット後追撃不可
發 (空中で) ← + **B**

必殺技

鬼抑ノ月 ↓ ↘ → + **A** or **C**
刎釣瓶ノ鉈 → ↓ ↘ + **B** or **D** 弱上半身無敵/強全身無敵
笠研ノ槌 (強/EX 刎釣瓶ノ鉈ヒット時)
A or **B** or **C** or **D** 押しっぱなし
臂折ノ楔 ↓ ↙ ← + **B** or **D**
裏七里 (強/EX 臂折ノ楔ヒット時) 移動技
A or **B** or **C** or **D** 押しっぱなし
七里駆 ↓ ↓ + **A** or **B** or **C** or **D**

超必殺技

鷲羽落 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **B** or **D** EX 版無し/ヒット時演出
閻落 (空中で) ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **B** or **D** EX 版無し/中段/ヒット時演出
常闇ノ船 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **A** or **C** EX 版無し/弾貫通/補正無視
去龍ノ澱 → ↘ ↓ ↙ ← × 2 + **A** or **C** 1F 投げ/体力回復

NEOMAX 超必殺技

神集 ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + **A** **C** 全画面

24 コンボ

24.1 ビリー

24.2 アッシュ

24.3 サイキ

第 XII 部

裏キャラクター

25 コマンド

25.1 炎庵

特殊技

外式・夢弾	→ + A	A 追加で二段目発生
外式・轟斧 陰”死神”	→ + B	中段
外式・百合折り	(空中で)← + B	バクステ中可

必殺技

百式・鬼焼き	→ ↓ ↘ + A or C	弱上半身無敵/強全身無敵
百八式・闇払い	↓ ↘ → + A or C	EX 版弾貫通/Hit 時拘束
百式拾七式・葵花	↓ ↙ ← + A or C	3 回まで追加入力可
式百拾貳式・琴月 陰	→ ↘ ↓ ↙ ← + B or D	EX 版ダウン追い打ち
屑風	→ ↘ ↓ ↙ ← → + A or C	投げ技/EX 版無敵

超必殺技

禁千式百十壹式・八稚女	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A or C	EX 版スライドダウン
裏参百壹拾六式・豺華	(八稚女)(↓ ↘ →)×4 + A C	補正無視
裏千式百七式・闇削ぎ	↓ ↘ → ↓ ↘ → + A or C	EX 版無し 初段ヒット時ロック

NEOMAX 超必殺技

裏千式拾九式・焰甌	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A C	投げ技
-----------	----------------------------	-----

25.2 ネスツ京

特殊技

外式・轟斧 陽	→ + B	中段
八拾八式	↘ + D	下段/二段技
外式・奈落落とし	(空中で)↙ or ↓ or ↘ + C	中段/バクステ中可

必殺技

百式・鬼焼き	→ ↓ ↘ + A or C	弱上半身無敵/強全身無敵 全強度上半身 GP
R.E.D.Kick	← ↓ ↙ + B or D	EX 版相手サーチ
式百拾式式・琴月 陽	→ ↘ ↓ ↙ ← + A or C	下段無敵 EX 版下段無敵 EX 版上半身 GP
七拾五式・改	↓ ↘ → + B or D	B or D 追加で二段目発生
百拾四式・荒咬み	↓ ↘ → + A (EX 毒咬み中) ↓ ↘ → + A	上半身 GP
百式拾八式・九傷	(荒咬み中) ↓ ↘ → + A	
百式拾五式・七瀬	(九傷中) B or D	
百式拾七式・八錆	(九傷中) A or C	中段
百式拾七式・八錆	(荒咬み中) → ↘ ↓ ↙ ← + A or C	中段
百式拾五式・七瀬	(八錆中) B or D	
外式・砌穿ち	(八錆中) ↓ + A or C	ダウン追い打ち
百拾五式・毒咬み	↓ ↘ → + C	上半身 GP A C で EX 毒咬み
四百壺式・罪詠み	(毒咬み中) → ↘ ↓ ↙ ← + A or C	
四百式式・罰詠み	(罪詠み中) → + A or C	
百式・鬼焼き	(罰詠み中) → ↓ ↘ + A or C	

超必殺技

裏百八式・大蛇薙	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A or C	弾貫通/上半身無敵
最終決戦奥義/無式	↓ ↘ → ↓ ↘ → + A or C	EX 版無し

NEOMAX 超必殺技

最終決戦秘奥義/十拳	↓ ↘ → ↓ ↘ → + B D
------------	--------------------------

25.3 Mr. カラテ

特殊技

正拳三段突き → + **A** 二段目までヒットバックなし
足刀蹴り → + **B**

必殺技

虎煌拳	↓ ↘ → + A or C	EX 版強制ガードクラッシュ
虎脚	(強虎煌拳中) → →	移動技
虎砲	→ ↓ ↘ + A or C	弱全身無敵
ブレーキング	(強虎砲中) A B	
飛燕疾風脚	(空中で) ← ↙ ↓ ↘ → + B or D	バクステ中可
暫烈拳	→ ← → + A or C	
翔乱脚	→ ↘ ↓ ↙ ← + B or D	移動投げ
覇極陣	↓ ↙ ← + A or C	当て身技

超必殺技

霸王至高権	→ ← ↙ ↓ ↘ → + A or C	弾貫通/EX 版なし
極限虎砲	↓ ↘ → ↓ ↘ → + B or D	EX 版なし
龍虎乱舞	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A or C	

NEOMAX 超必殺技

鬼神山峨撃 ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + **A C** ヒット時演出

26 コンボ

26.1 炎庵

26.1.1 中央コンボ

パワーゲージ : 0 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[近 C] \Rightarrow [\rightarrow A] \Rightarrow [$\downarrow \swarrow \leftarrow + \text{C}$] $\times 3$
補足	最初に覚えるべき基礎コンボ。[$\downarrow \swarrow \leftarrow + \text{A}$] $\times 3$ でもいいがこちらのほうが高い。
コンボ	[$\downarrow + \text{B}$] \Rightarrow [$\downarrow + \text{A}$] \Rightarrow [$\rightarrow \text{A}$] \Rightarrow [$\downarrow \swarrow \leftarrow + \text{C}$] $\times 3$
補足	最初に覚えるべき小技始動基礎コンボ。以下すべてのコンボはこちらの始動でも OK
パワーゲージ : 0 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	[近 C] \Rightarrow [$\rightarrow \text{A}$] \Rightarrow [$\downarrow \swarrow \leftarrow + \text{A or C}$] $\times 2$ DC \Rightarrow [$\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + \text{B or D}$]
補足	ダメージはそこまで伸びないので倒しきれる時に
パワーゲージ : 1 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[近 C] \Rightarrow [$\rightarrow + \text{A}$] \Rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + \text{A or C}$]
補足	ドライブゲージを使わない 1 ゲージコンボ。やや忙しい
パワーゲージ : 1 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	[近 C] \Rightarrow [$\rightarrow \text{A}$] \Rightarrow [$\downarrow \swarrow \leftarrow + \text{A or C}$] $\times 2$ SC \Rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + \text{A or C}$]
補足	ゲージが余ったらとりあえずこれ。
パワーゲージ : 2 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[近 C] \Rightarrow [$\rightarrow \text{A}$] \Rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + \text{AC}$]
補足	以下 4hit 以上であれば [$\downarrow \searrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + \text{A or C}$] \Rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow \times 4 + \text{AC}$] のほうが [$\downarrow \searrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + \text{AC}$] よりダメージは大きい
パワーゲージ : 2 本 ドライブゲージ : 50%	
コンボ	[近 C] \Rightarrow [$\rightarrow \text{A}$] \Rightarrow [$\downarrow \swarrow \leftarrow + \text{A or C}$] $\times 2$ SC \Rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + \text{A or C}$] \Rightarrow [$\downarrow \searrow \rightarrow \times 4 + \text{AC}$]
補足	倒しきれんかどうかで [$\downarrow \searrow \rightarrow \times 4 + \text{AC}$] を使うか決められるといい

26.1.2 端コンボ

パワーゲージ : 1 本 ドライブゲージ : 0%	
コンボ	[近 C] \Rightarrow [\rightarrow A] \Rightarrow [$\downarrow \swarrow \leftarrow +$ A] $\times 3$ \rightarrow [$\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow +$ BD]
補足	画面端であればダウン追撃が可能。[$\downarrow \swarrow \leftarrow +$ C] $\times 3$ 後は不可

26.2 ネスツ京

26.3 Mr. カラテ

第 XIII 部

知っておくと得するかも知れないおまけ

27 ダメージ

- ヒット/ガード問わず相手に与えるダメージの最小値は 4
- 必殺技以上をガードした時に受けるダメージ (削りダメージ) はヒット時のダメージの 6 分の 1。ただし、一部削りダメージなしの例外あり。
- 一部のゲージ消費技の一部に固定ダメージと呼ばれる、補正の影響を受けないダメージが存在する (例:炎庵の豺華が固定 90)