

KOF13 コンボ一覧

平成 25 年 10 月 6 日

目 次

第 I 部	概要	5
1	このテキストについて	5
2	表記について	5
第 II 部	日本チーム	6
3	コマンド	6
3.1	表京	6
3.2	紅丸	7
3.3	大門	8
4	コンボ	9
4.1	表京	9
4.1.1	発動無し中央コンボ	10
4.1.2	発動無し端コンボ	12
4.2	紅丸	14
4.3	大門	14
第 III 部	餓狼チーム	15
5	コマンド	15
5.1	テリー	15
5.2	アンディ	16
5.3	ジョー	17

6	コンボ	18
6.1	テリー	18
6.2	アンディ	19
6.3	ジョー	20
 第 IV 部 サイコソルジャーチーム		21
7	コマンド	21
7.1	アテナ	21
7.2	ケンスウ	22
7.3	チン	23
 第 V 部 怒チーム		24
8	コマンド	24
8.1	レオナ	24
8.2	ラルフ	25
8.3	クラーク	26
9	コンボ	27
9.1	レオナ	27
9.2	ラルフ	28
9.3	クラーク	29
 第 VI 部 女性格闘家チーム		30
10	コマンド	31
10.1	舞	31
10.2	キング	31
10.3	ユリ	31
11	コンボ	31
11.1	舞	31
11.2	キング	31
11.3	ユリ	31
12	コマンド	31
12.1	爪庵	31
12.2	マチュア	31
12.3	バイス	31

13	コンボ	31
13.1	爪庵	31
13.2	マチュア	31
13.3	バイス	31
 第 VII 部 龍虎チーム		31
14	コマンド	31
14.1	リョウ	31
14.2	ロバート	31
14.3	タクマ	31
15	コンボ	31
15.1	リョウ	31
15.2	ロバート	31
15.3	タクマ	31
 第 VIII 部 キムチーム		31
16	コマンド	31
16.1	キム	31
16.2	ホア	31
16.3	ライデン	31
17	コンボ	31
17.1	キム	31
17.2	ホア	31
17.3	ライデン	31
 第 IX 部 K' チーム		31
18	コマンド	31
18.1	K'	31
18.2	クーラ	31
18.3	マキシマ	31
19	コンボ	31
19.1	K'	31
19.2	クーラ	31
19.3	マキシマ	31

第 X 部 エリザベートチーム 31

20 コマンド 31

- 20.1 エリザベート 31
- 20.2 デュオロン 31
- 20.3 シェン 31

21 コンボ 31

- 21.1 エリザベート 31
- 21.2 デュオロン 31
- 21.3 シェン 31

第 XI 部 エディットキャラクター 31

22 コマンド 31

- 22.1 ビリー 31
- 22.2 アッシュ 31
- 22.3 サイキ 31

23 コンボ 31

- 23.1 ビリー 31
- 23.2 アッシュ 31
- 23.3 サイキ 31

第 XII 部 裏キャラクター 31

24 コマンド 31

- 24.1 炎庵 31
- 24.2 ネスツ京 31
- 24.3 Mr. カラテ 31

25 コンボ 31

- 25.1 炎庵 31
- 25.2 ネスツ京 31
- 25.3 Mr. カラテ 31

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 のコンボのほか、覚えておく
と得するかもしれない程度の情報が記載されています。コンボの難易度も5段階で表記
していますし、ダメージ・ゲージ使用量も表記してあるので、KOF13 を始めた方は是非。

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]
ハイパードライブキャンセル	[コマンド] HC⇒ [コマンド]
MAX キャンセル	[コマンド] MAX⇒ [コマンド]
<i>n</i> 段目キャンセル	[コマンド] (<i>n</i>)⇒ [コマンド]

注意

- コマンドについては通常投げは記載しません。コマンドは右向き時のものです。
- 前後の技との兼ね合いから、正規のコマンドで表記されていない技も有りますが、表記の通り入力すればコンボが成立します。
- 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。
- 紙面の関係上、記載してあるダメージ・スタン値は、そのルート上で最大のダメージのみ記載しています。

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	→ + B	中段
八拾八式	↘ + D	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 ↘ + C	バクステ中も可・中段

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	飛び道具判定・EX 版弾貫通
百壹式・隼車	← ↓ ↙ + B or D	EX 版全身無敵
式百拾式式・琴月 陽	→ ↘ ↓ ↙ ← + B or D	EX 版コマ投げ
七拾五式・改	↓ ↘ → + B or D	二段技・連続ガードではない

超必殺技

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

NEOMAX 超必殺技

裏式百拾壹式・天叢雲	↓ ↘ → ↓ ↘ → + A C	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	GCAB 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 $\searrow + C$

必殺技

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

超必殺技

地獄極楽落とし $\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$ 1F 投げ

NEOMAX 超必殺技

驚天動地 $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A C$ 当身技・MAX キャンセル時打撃技

4 コンボ

4.1 表京

コンボ始動は以下のように書き換えます。

基本コンボ始動技

$$[\text{近 } C] \rightarrow [\searrow D] (1) \rightarrow (i)$$

$$[\downarrow B] \rightarrow [\downarrow A] \rightarrow [\searrow D] (1) \rightarrow (ii)$$

$$[\downarrow B] \times 1 \sim 2 \rightarrow [\text{立 } B] \rightarrow (iii)$$

4.1.1 発動無し中央コンボ

(i) or (ii)

⇒ [↓ ↘ → + D]

二段目ヒット時のみコンボが伸びる

→ [→ ↘ ↓ ↙ ← + B or D]

★☆☆☆☆	0PG	0%	Damage	Stan
			275	18

とりあえず安定。

ゲージ回収力・ダメージともに高く、強制ダウンも取れる。

→ [← ↓ ↙ + D]

★☆☆☆☆	0PG	0%	Damage	Stan
			261	38

スタン値重視・運びもそこそこで強制ダウンも取れる。

→ [← ↓ ↙ + B]

→ [← ↓ ↙ + B D]

★☆☆☆☆	1PG	0%	Damage	Stan
			334	33

ほぼ端から端まで運べるルート。強制ダウン。

→ [← ↓ ↙ + B] → [↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A C(微タメ)]

★☆☆☆☆	2PG	0%	Damage	Stan
			464	28

ちょいタメをすると発生が高速化することを利用したルート。

相手を倒しきれる時に。

→ [↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A C]

★☆☆☆☆	2PG	0%	Damage	Stan
			452	23

ちょいタメが難しい人向け。

→ [↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A or C]

★☆☆☆☆	1PG	0%	Damage	Stan
			318	18

超必殺技を絡めるルート。

逆昇竜二回が難しい人はこちら。タメはしない

⇒ [→ ↘ ↓ ↙ ← + B or D]

★☆☆☆☆	0PG	0%	Damage	Stan
			239	10

強 75 式の二段目が当たらないと判断したらコレ。

(iii)

→ [↓ ↘ → + B]

→ [↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A or C (微タメ)]

★☆☆☆☆	1PG	0%	Damage	Stan
			299	17

猶予がないので難易度は高い。

→ [↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A C (微タメ)]

★☆☆☆☆	2PG	0%	Damage	Stan
			412	17

ちょいタメする必要があるが、通常大蛇薙よりは安定する。

倒しきりたい時などに

→ [→ ↘ ↓ ↙ ← + B or D]

★☆☆☆☆	0PG	0%	Damage	Stan
			218	9

キャンセルが遅いとつながらない場合もあるが、簡単。

4.1.2 発動無し端コンボ

(i) or (ii)

⇒ [↓ ↘ → + D] → [← ↓ ↙ + B]

→ [↓ ↘ → + B] → [← ↓ ↙ + B] → [→ ↓ ↘ + A]

★☆☆☆☆	0PG	0%	Damage	Stan
			304	43

端でノーゲージならこれ。ほぼ1ゲージ回収する。

SC⇒ [↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A C] → [↓ ↘ → + A]

弱鬼焼きの二段目を早めにキャンセルする。ちょっと忙しい。

→ [→ ↘ ↓ ↙ ← + B or D]

★☆☆☆☆	2PG	50%	Damage	Stan
			517	47

ダメージ重視。こちらのほうがより早く動き始められる

→ [← ↓ ↙ + D]

★☆☆☆☆	2PG	50%	Damage	Stan
			511	67

スタン値重視

DC⇒ [↓ ↘ → + D] → [微歩き ↓ ↘ → + B]

→ [← ↓ ↙ + B] → [→ ↓ ↘ + A or C]

★☆☆☆☆	0PG	50%	Damage	Stan
			381	65

歩き ↓ ↘ → B は、↓ ↘ → の

→ いれっばから歩いたのを見てから出すと簡単

↓ ↘ → B が低い打点だった場合は → ↓ ↘ A にする

SC⇒ [(↓ ↙) ← ↙ ↓ ↘ → + A or C] → [↓ ↘ → + A]

前の弱臚で ↓ ↙ までは入力されているのでこの入力で OK。

→ [→ ↘ ↓ ↙ ← + B or D]

★☆☆☆☆	1PG	50%	Damage	Stan
			459	27

ダメージ重視。こちらのほうがより早く動き始められる

→ [← ↓ ↙ + D]

★☆☆☆☆	1PG	50%	Damage	Stan
			447	47

スタン値重視。

(iii)

⇒ [↓ ↘ → + B]

→ [→ ↓ ↘ + C]

★☆☆☆☆	2PG	0%	Damage	Stan
			235	23

立 B からノーゲージはコレが限界。ドライブがあればここから伸ばす

DC⇒ [↓ ↘ → + B] → [← ↓ ↙ + B] → [→ ↓ ↘ + C]

★☆☆☆☆	1PG	50%	Damage	Stan
			339	42

小技始動の割りには減る。余ったドライブを PG へ

→ [→ ↓ ↘ + A] SC⇒ [↓ ↙ ← ↘ ↓ ↘ → + A C]

→ [↓ ↘ → + A] → [↓ ↘ → + A] → [← ↓ ↙ + D]

★☆☆☆☆	2PG	50%	Damage	Stan
			503	52

1 ゲージだと少し安くなりがちなので割愛。

4.2 紅丸

4.3 大門

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 $\searrow + C$
バックナックル $\rightarrow + A$
ターゲットコンボ? $\downarrow A \Rightarrow \downarrow C$

必殺技

パワーウェイブ $\downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ or } C$ 弾判定・EX版弾貫通
バーンナックル $\downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$
クラックシュート $\downarrow \swarrow \leftarrow B \text{ or } D$ EX版中段
ライジングタックル $\downarrow \text{タメ} \uparrow + A \text{ or } C$ 弱上半身無敵・強完全無敵

超必殺技

パワーゲイザー $\downarrow \swarrow \leftarrow \swarrow \rightarrow + A \text{ or } C$ EX版カスヒット時追撃可能
バスターウルフ $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + B \text{ or } D$ カスヒット時追撃可能

NEOMAX 超必殺技

トリニティゲイザー $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + B D$ 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 $\rightarrow + A$
ターゲットコンボ? $\text{立 } B \Rightarrow \text{立 } D$ 必殺技キャンセル可

必殺技

斬影拳	$\swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$	相手の位置に応じて発生が変化
空破弾	$\leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow + B \text{ or } D$	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	$\downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$	EX 版弾貫通
昇龍弾	$\rightarrow \downarrow \searrow + A \text{ or } C$	弱上半身無敵・強完全無敵

超必殺技

超裂破弾	$\downarrow \swarrow \leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow + B \text{ or } D$	高めヒット時追撃可
絶・飛翔拳	$\downarrow \searrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$	EX 版無し・最終段スライドダウン

NEOMAX 必殺技

超☆神☆速☆斬影拳 $\downarrow \swarrow \leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A C$ 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 しゃがみに二段目が当たらない
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
黄金のカカット	↓ ↙ ← + 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ット	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + 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

6.2 アンディ

6.3 ジョー

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 版途中キャンセル可

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 → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + 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	$\downarrow \searrow \rightarrow + B \text{ or } D$	EX 無し・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DからDおしっぱでも可
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
---------	--------------	-----------

第Ⅴ部

怒チーム

8 コマンド

8.1 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・強最終段のみガーキャン可
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

8.2 ラルフ

特殊技

ジェットアッパー $\searrow + A$

必殺技

バーニングハンマー $\downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ or } C$ EX 版全身ガードポイント

爆弾ラルフパンチ $\downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$ 低姿勢技

バルカンパンチ $A \text{ or } C$ 連打 連打中前進のみ可

ガトリングアタック \leftarrow タメ $\rightarrow + A \text{ or } C$

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

超必殺技

ギャラクティカファントム $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ or } C$ 最終タメガード不能

馬乗りバルカンパンチ $\downarrow \swarrow \leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow + B \text{ or } D$ EX 版無し

NEOMAX 超必殺技

JET・バルカンパンチ $\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + A C$

8.3 クラーク

特殊技

ジェットアッパー $\searrow + A$
ステップ $\rightarrow + B D$ 移動技

必殺技

SAB	$\leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow + B \text{ or } D$	投げ技・弱・EX1F 投げ 強発生まで全身ガードポイント + 投げ無敵
フラッシングエルボー	(SAB 中) $\downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ or } C$	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	$A \text{ or } C$ 連打	
ガトリングアタック	\leftarrow タメ $\rightarrow + A \text{ or } C$	EX 版弾無敵 + 上半身無敵
デスレイクドライブ	(強・EXDD 中) $\rightarrow \downarrow \searrow + A \text{ or } C$	

※ 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 $\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$ 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 $\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + B D$

9 コンボ

9.1 レオナ

9.2 ラルフ

9.3 クラーク

第VI部

女性格闘家チーム

10 コマンド

10.1 舞

10.2 キング

10.3 ユリ

11 コンボ

11.1 舞

11.2 キング

11.3 ユリ

12 コマンド

12.1 爪庵

12.2 マチュア

12.3 バイス

13 コンボ

13.1 爪庵

13.2 マチュア

13.3 バイス

第VII部

龍虎チーム

14 コマンド

14.1 リョウ

14.2 ロバート

14.3 タクマ

15 コンボ

15.1 リョウ

15.2 ロバート

15.3 タクマ