

KOF13 コンボ一覧

平成 25 年 10 月 24 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	発動無し中央コンボ	11
4.1.2	発動無し端コンボ	13
4.2	紅丸	15
4.2.1	発動なし中央コンボ	15
4.3	大門	16
第 III 部	餓狼チーム	17
5	コマンド	17
5.1	テリー	17
5.2	アンディ	18
5.3	ジョー	19

6	コンボ	20
6.1	テリー	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
18.3 ライデン	52
 第 IX 部 K' チーム	 53
19 コマンド	53
19.1 K'	53
19.2 クーラ	54
19.3 マキシマ	55

20	コンボ	56
20.1	K'	56
20.2	クーラ	56
20.3	マキシマ	56
 第 X 部 エリザベートチーム		57
21	コマンド	57
21.1	エリザベート	57
21.2	デュオロン	58
21.3	シェン	59
22	コンボ	60
22.1	エリザベート	60
22.2	デュオロン	60
22.3	シェン	60
 第 XI 部 エディットキャラクター		61
23	コマンド	61
23.1	ビリー	61
23.2	アッシュ	62
23.3	サイキ	63
24	コンボ	64
24.1	ビリー	64
24.2	アッシュ	64
24.3	サイキ	64
 第 XII 部 裏キャラクター		65
25	コマンド	65
25.1	炎庵	65
25.2	ネスツ京	66
25.3	Mr. カラテ	67
26	コンボ	68
26.1	炎庵	68
26.2	ネスツ京	68
26.3	Mr. カラテ	68

第 XIII 部 知っておくと得するかも知れないおまけ	68
-----------------------------	----

27 ダメージ	68
---------	----

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ありますが、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

$$\begin{array}{llll} [\text{近 } C] \Rightarrow [\searrow D] \text{ (1)} & \rightarrow (i) \\ [\downarrow B] \Rightarrow [\downarrow A] \Rightarrow [\searrow D] \text{ (1)} & \rightarrow (ii) \\ [\downarrow B] \times 1 \sim 2 \Rightarrow [\text{立 } B] & \rightarrow (iii) \end{array}$$

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

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

[近 D] *or* [近 C] \rightarrow (i)

[$\downarrow B$] $\times 1 \sim 2 \rightarrow$ (ii)

4.2.1 発動なし中央コンボ

4.3 大門

基本コンボ始動技

$$[\text{近 } C] (\implies [\searrow C]) \quad \rightarrow \text{(i)}$$

$$([\text{立 } A \times 1 \sim 2] \implies) \text{立 } B \quad \rightarrow \text{(ii)}$$

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

基本コンボ始動技

$$[\text{近 } D] \text{ or } [\text{近 } C] \implies [\searrow C] \quad \rightarrow \text{(i)}$$

$$[\downarrow A] \implies [\downarrow B] \implies [\downarrow C] \text{ or } [\searrow C] \quad \rightarrow \text{(ii)}$$

$$[\text{近 } C] \text{ or } [\text{近 } D] \implies [\searrow C] \quad \rightarrow \text{(iii)}$$

6.2 アンディ

基本コンボ始動技

$$[\text{近 } C(1)] \text{ or } [\text{近 } C] \text{ or } [\text{近 } D] \Longrightarrow [\rightarrow A] \rightarrow (\text{i})$$

$$[\downarrow B] \Longrightarrow ([\downarrow A] \text{ or } [\downarrow B]) \Longrightarrow [\rightarrow A] \rightarrow (\text{ii})$$

6.3 ジョー

基本コンボ始動技

$$[\text{近 } C] \text{ or } [\text{立 } D] \Longrightarrow [\rightarrow B] \quad \rightarrow \text{ (i)}$$

$$[\text{立 } A] \text{ or } [\downarrow B] \times 1 \sim 2 \Longrightarrow [\text{立 } A] \quad \rightarrow \text{ (ii)}$$

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
---------	--------------	-----------

8 コンボ

8.1 アテナ

基本コンボ始動技

$[\text{近 } C] \text{ or } [\text{屈 } C] \implies [\rightarrow B] \rightarrow \text{(i)}$

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

8.2 ケンスウ

基本コンボ始動技

[近 C] or [近 D] \rightarrow (i)

[$\downarrow B$] $\times 1 \sim 3 \rightarrow$ (ii)

8.3 チン

基本コンボ始動技

$$[\text{近 } C] (\implies [\downarrow \downarrow B D] \longrightarrow [\text{遠 } C]) \quad \rightarrow \text{(i)}$$

$$[\downarrow B] \implies [\text{立 or } \downarrow A] (\implies [\downarrow B] \implies [\text{立 or } \downarrow A]) \quad \rightarrow \text{(ii)}$$

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

9.2 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 $\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + A C$

9.3 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 $\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + B D$

10 コンボ

10.1 レオナ

基本コンボ始動技

$$[\text{近 } C] \text{ or } [\text{近 } D] \implies [\rightarrow B] \quad \rightarrow \text{(i)}$$

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

10.2 ラルフ

基本コンボ始動技

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

$$[\text{屈 } B] \Longrightarrow [\text{屈 } A] \rightarrow (ii)$$

10.3 クラーク

基本コンボ始動技

$$\begin{aligned} [\text{近 } C (1)] \text{ or } [\text{近 } D] &\Longrightarrow [\searrow A] \rightarrow \text{(i)} \\ [\text{屈 } B] &\Longrightarrow [\text{屈 } A] \rightarrow \text{(ii)} \end{aligned}$$

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 版最終弾前レンガではない
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 ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A C 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

サブライズローズ	↓ ↘ → ↓ ↘ → + 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	
百烈ビータ	→ _ ↓ ↙ ← + 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] \rightarrow (i)

[屈 B] \Rightarrow [屈 A] \rightarrow (ii)

12.2 キング

基本コンボ始動技

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

$$[\text{屈 } B] \times 1 \sim 2 \Longrightarrow [\text{立 } B] \Longrightarrow [\searrow D] \rightarrow \text{(ii)}$$

12.3 ユリ

基本コンボ始動技

[近 C] or [近 D] \rightarrow (i)

[屈 B] $\times 1 \sim 2 \Rightarrow$ [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 初段ヒットバックなし
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・鶴討ち	→ ↓ ↘ + 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	相手の近くで攻撃発生・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 回まで派生可
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

ヘブンズゲイト	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + 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

アウエイキングブラッド	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A C	中段
-------------	---------------------	----

13.3 バイス

特殊技

ドッケン $\rightarrow + A$ 中段
ターゲットコンボ? 近 $D \Rightarrow D$

必殺技

ディーサイド	$\leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow + B \text{ or } D$	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	$\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow \rightarrow + A \text{ or } C$	1F 投げ
スプラッシュ	$\rightarrow \downarrow \searrow + A \text{ or } C$	対地投げ
メイヘム	$\downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$	EX 版無敵
スプラッシュ(派生)	(メイヘム中) $\downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ or } C$	メイヘムから連続ヒット

超必殺技

ネガティブゲイン	$\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + B \text{ or } D$	1F 投げ
オーバーキル	(空中で) $\swarrow \downarrow \searrow \rightarrow \nearrow \uparrow \downarrow + A \text{ or } C$	対空投げ・EX 版無し

NEOMAX 超必殺技

アウェイキングブラッド $\downarrow \swarrow \leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A C$

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 強制ガードクラッシュ

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

昆瑠斗圧覇 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + 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

キムチーム

17.1 $\neq \Delta$

ネリチャギ → + B 中段
 トラ・ヨブチャギ → → + A 先行入力効く・空中判定

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

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

零式鳳凰脚 $\downarrow \swarrow \leftarrow \swarrow \rightarrow + AC$

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
EX 版方向キー + B or D で追加攻撃 (計 3 回)
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 X EX 版無し・一時強化
防御力低下
ドラゴンダンス ↓ ↘ → ↓ ↘ → + 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能

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	→↘↓↙←→↘↓↙← + 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

18.3 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
ミニッツスパイク	↓↙ ← + B or D	強 → + B or D で追加攻撃
ナロウスパイク	(地上 MS) ↓↙ ← + B or D	空中可・空中版なんでも判定 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
チェーンドライブ	↓↘ → ↘ ↓↙ ← + A or C	サングラスヒット時のみ演出 EX 版なんでも判定

NEOMAX 超必殺技

ハイパーチェーンドライブ → ↘ ↓↙ ← → ↘ ↓↙ ← + AC

19.2 クーラ

特殊技

ワンインチ $\rightarrow + A$
スライダーシュート $\searrow + B$ 下段

必殺技

レイ・スピン	$\downarrow \swarrow \leftarrow + B \text{ or } D$	追加入力で派生
スタンド	(レイ・スピニング) $\rightarrow + B$	弾判定
シット	(レイ・スピニング) $\rightarrow + D$	下段
クロウバイツ	$\rightarrow \downarrow \searrow + A \text{ or } C$	弱完全無敵
ダイヤモンドプレス	$\downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ or } C$	弾判定
カウンターシェル	$\downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$	弾反射+弾貫通

超必殺技

ダイヤモンドエッジ $\downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ or } C$
フリーズエクスキュージョン $\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$ 2PG 消費
弾貫通

NEOMAX 超必殺技

ネオフリーズエクスキュージョン $\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + B D$ 弾貫通

19.3 マキシマ

特殊技

M9 型 マキシマ・ミサイル (試作) $\searrow + C$

必殺技

M4 型 ベイパーキャノン	$\downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$	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) $\downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$	EX 版全身 GP
M19 型 ブリッツキャノン	$\rightarrow \downarrow \searrow + B \text{ or } D$	EX 版全身 GP
マキシマプレス	$\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + B \text{ or } D$	弱 1F 投げ 強移動投げ EX 版打撃技
追加攻撃	(MP 中) $\downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$	

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

MAX キャンセル時打撃技

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 版の二段目まで呪怨死魂でキャンセル可
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 → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + 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 (攻撃判定無し)

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 $\rightarrow + A$
竿打ち $\leftarrow + A$
棒高跳び蹴り $\rightarrow + B$ しゃがみに当たらない

必殺技

三節棍中段打ち	$\leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ or } C$	
火炎三節棍中段打ち	(強・EX 三節棍中段打ち中) $\downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ or } C$	
旋風棍	$A \text{ or } C$ 連打	出掛かりをキャンセル可能
雀落とし	$\downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$	強ヒット時キャンセル可
強襲飛翔棍	$\rightarrow \downarrow \searrow + B \text{ or } D$	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 $\downarrow \searrow \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow + A \text{ or } C$ 弾貫通

NEOMAX 超必殺技

大紅蓮螺旋棍 $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A C$ 弾貫通

23.2 アッシュ

特殊技

フロレアル ← + B 下段無敵
フロレアル (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 or C or D	設置技 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
ブリュヴィオーズ	↓ ↘ → ↓ ↘ → + 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) ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A C	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 → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + B D 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

鷺羽落 ↓ \ → ↓ \ → + B or D EX 版無し・ヒット時演出
闇落 (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 → \ ↓ ↙ ← → \ ↓ ↙ ← + 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・ヒット時拘束
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 版発生まで無敵

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・焰颯	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + 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 全強度上半身ガードポイント
R.E.D.Kick	← ↓ ↙ + B or D	EX 版相手サーチ
式百拾式・琴月 陽	→ ↘ ↓ ↙ ← + A or C	下段無敵 EX 版下段無敵 EX 版上半身ガードポイント
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	上半身ガードポイント
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	上半身ガードポイント A C で EX 毒咬み
四百壺式・罪詠み	(毒咬み中)	
		→ ↘ ↓ ↙ ← + A or C
四百式・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

26.2 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)