

## • マクロ的な視点

### ◦ 基本

- 画面端～画面中央/2C3Cコン
- 被画面端付近/HJ運びコン/疑似空ダcコン/逆投げメコン

### ◦ 状況限定

- 小足始動最大火力コン(嘘でした)
- JB始動コンボ
- JB始動立ち食らい限定コンボ
- JB始動立ち食らい・画面端・キャラ限定コンボ(ワラキア、リーズなど)
- JC(2)始動コンボ
- JC(2)始動立ち食らい限定コンボ
- 小足立ち食らい専用コンボ
- 反確状況最大ダメコン
- BE6C始動コンボ
- シールドカウンター始動

### ◦ ネタコン・旧バージョン・未整理コンボ

- 現時点での最大火力コン/地上技から/JCヒットから
- 相手立ち状態での3Cヒット
- BE6Cヒット時/基本拾い/端限定BE5Cコンボ
- シールドカウンター拾い
- Aゲロ背面ヒット時
- IHコンボ
- 興国二号(FS)
- ピョン吉コンボ(無印)

## • MBAACCは？

---

FSは空ダcができないのでアドリブが入れにくく、細かい拾いやコンボが難しくなっています。hjcでの追っかけ、jc > 最速空ダなど他のスタイルに比べると多少トリッキーな操作が求められます。また画面端までの距離によってもコンボレシピが変わってきます。最遠距離の場合、画面端まで運べない場合もあるでしょう。起き攻めへの運び手段に乏しいと言わざるを得ないFSですが、火力は十分高いのでミスがないようにしましょう。

## マクロ的な視点

### 基本

基礎コンはCSと細部がやや違います。

### 画面端～画面中央

#### 2C3Cコン

**2A\*n > 2B(1) > 2C > 3C(1) > JB > jc > JB > JC > 着地 > メ**

レシピ

ダメージ ゲージ増加 相手ゲージ増加

2A\*3始動 JB(1)JCJBJC 4384 111.9 46.8

3Cをはさめるようになったので、火力に肉付けできるようになりました。高度が高めになるので、CSのJBJBコンより決めやすくなりますが、垂直HJではインバリが出やすくなります。最速で決められるようがんばりましょう。また運び距離が伸びにくいので、画面端に近い時に狙ってみましょう。

## 被画面端付近

### HJ運びコン

**2A\*n > 2B(1) > 2C > 3C(1) > JB > JC > hjc > JA\*2 > JC > 着地 > 〳**

2A\*3始動 JCJC 4013 89.4 34.8

JA\*2を使うことで、空ダcなしでも運び距離を稼ぐことができます。

やはり通常よりJBを入れる回数が減っているので、火力とゲージ回収がショボいです。

相手距離と2Aの回数によってはJBJCJBJCに切り替えて、火力とゲージ回収が高いエリアルを選択することもできます。

### 疑似空ダcコン

**2A\*n > 2B(1) > 2C・3C(1) > JB > JC > jc > 最速空ダ > JC > 着地 > 〳**

空ダcができないので、jc後最速で空ダをして画面端に運びます。CS・HSと比べ、長い距離を空ダするとインバリが出てしまうので、あまり長い距離を運ぶことは出来ません。

### 逆投げ〳コン

**JBJCコンorJBJBコン > 逆投げ〳**

無理にJCの回数を増やさず、起き攻めを重視したレシピ。ダメは落ちますが、場合によってはこちらのほうがいいこともあるでしょう。

## 状況限定

### 小足始動最大火力コン(嘘でした)

**2A > 2B(1) > デイレイ2C > デイレイ6C > 5B > 3C(1) > JB > JB > JC > 着地 > JC > hjc > JB > JC > 空投げ**

4319 101.4 36.6

MBAACC以前まで高火力と言われていたレシピですが、

小足始動だと基本コンボより火力・ゲージ回収共に劣っていると判明。

距離限かつ比較的高難度であることから、全然必要ないコンボになっちゃいました。

### JB始動コンボ

**JB > 5B > 2B(1) > 2C > 3C(1) > JB > JB > JC > 着地 > JB(1) > JC > hjc > JB > JC > 空投げ**

4713 122.4 45.6

低ダJB>5Bとつなぐと、相手との距離的に2C>6Cっていうエリアル始動が入らないので、必然的にこうなります。

これがJB始動安定コンボでしょう。

### JB始動立ち食らい限定コンボ

**JB > 5B > 3C(1) > JB > JC(3) > hjc > JB > JC > 着地 > JB > JC > hjc > JB > JC > 空**

## 投げ

4708 117.9 46.4

JBから2Bを経由しないでエアリアルに以降しようとするとういうレシピになるのですが、ぶっちゃけ普通に2B使ったほうが火力もゲージ回収も高い。つまりお蔵入りDEATH。

### JB始動立ち食らい・画面端・キャラ限定コンボ(ワラキア、リーズなど)

**JB > 5B > 5C > 3C(1) > JB > JC > 着地 > JB > JC > hjc > JB > JC > 空投げ**

5719 75.7 39.1

全キャラ入ると思ったらキャラ限定かつ画面端限定だったでござるの巻。  
2012/04/23では全キャラを調べきれていませんが、被攻撃判定が大きいワラキアとリーズには確認しました。

ワラキアは画面中央でも5C>3C(1)>JB(1)>JCってやればつながるようです。  
ただしJCが3・4段目だけhitするみたいで、2段J即空ダで追いかけないと追撃が入りません。

### JC(2)始動コンボ

**JC(2) > 5B > 2B(1) > 2C > 3C(1) > JB > hjc > JB > JC > 着地 > JB(1) > JC > hjc > JB > JC > 空投げ**

4844 107.6 47.1

JC始動のコンボ。立ち喰らいしゃがみ喰らい両用安定版。

### JC(2)始動立ち食らい限定コンボ

**JC(2) > 2C > 3C(1) > JB > JC(3) > hjc > JB > JC > 着地 > JB > JC > hjc > JB > JC > 投げ**

5440 111.9 44.4

主に反確状況で使用する立ち食らい限定コンボ。JC>2Cはほぼ最速。  
2Cを抜けば安定するが、途端に上のコンボより火力・ゲージ回収が劣ってしまいレシピに意味がなくなります。  
中空ダッシュJCなどで相手が鴨音食らいをした場合、3Cが空振りしてしまうので注意です(3Cがしゃがみ状態で当たるキャラを除く)。

### 小足立ち食らい専用コンボ

**2A\*n > 3C(1) > JB > JC(3) > hjc > JB > JC > 着地 > JB > JC > hjc > JB > JC > 空投げ**

4581 107.4 48.5

FSネ口の3C初段は、HSネ口のそれと違い浮かし性能があることを利用した立ち食らい限定コンボ。

微妙にはあるが、火力が2B経由のコンボより高くなります。ただしゲージ回収が少し落ちて、相手のゲージ回収が増えています。

結論から言うと狙ってやるには微妙なレシピで、すかし下段が決まった時に出来たらやってもいいかなくらい。

浮きが低いので、エアリアル難度は低くなります。

### 反確状況最大ダメコン

**5C > 3C(1) > JB > JC(3) > hjc > JB > JC > ✖**

5285 77.5 46.2

立ち食らい限定だが、そこそこ早くそここのダメを取れます。ただしゲージ回収はゴミクズ。

**BE2C > 6C > JB > hjc > JB > JC > 着地 > JB > JC > hjc > JB > JC > 空投げ**

5938 70.2 39.1

BE2C始動の最大ダメコン。立ち・しゃがみ食らい兼用。やはりゲージ回収はゴミだが火力が高い。

6Cが届かない距離なら少し安くなるが、3C(1)で代用可能。  
どちらのコンボも当然近距離限定です。

### BE6C始動コンボ

**BE6C > ディレイ2B(1) > 微ダメ2C > 6C > JB > hjc > JB > JC > 着地 > JC > hjc > JB > JC > 空投げ**

4811 86.5 49.0

BE6C始動基本コンボ。2Cにどれだけ微ダメでディレイをかけられるかで、エアルの火力と運びに差が出る。

**BE6C > BE5C > BE6C > JB > JC > 着地 > JB(1) > JC(3) > hjc > JB > JC > 空投げ**

5215 81.6 55.3

画面端限定の高火力コンボ。エアルのヒット数の関係から、相手復帰可能時間が短くなっているため、  
エアリアルは安定重視を目指すべき。なお、BE6C>BE5Cの間に2B(1)を挟むことも可能で、  
その場合のデータは火力5197、ゲージ87.3%、相手ゲージ59.7%。  
どちらもそう大差はないので、個人的に使いやすいほうをお使いください。

### シールドカウンター始動

**SC > 2B(1) > 2C > 6C > JB > hjc > JB > JC > 着地 > JB(1) > JC > hjc > JB > JC > 空投げ**

3519 113.7 41.2

シールド押しっぱは最大で25%ゲージを消費します。実際のコンボ後ゲージ量はこれより減少します。

相手画面端ならば、2B(1)>BE5C>BE6Cで4000くらいに火力が伸びますが、そんな位置でシルカンはほぼ決まらないでしょう。

SC>jc即低空ダ>裏回り2段J>JA>JC>...とやると画面端を背にしている場合でも、画面端投げに簡単に(?)持っていきませんが現状はネタ。

**SC > EXワニ > 5B > 6C > B蛇 > BE6C > >6C > JB > hjc > JB > JC > 着地 > JB > JC > hjc > JB > JC > 空投げ**

計測不可能

FSネ口最大の目玉コンボ。やってみればわかるのですが、恐ろしい高火力が出ます。5000台後半の...  
んが、正確にしようとするとかかなり大変でして。計測し次第載せませす。

# ネタコン・旧バージョン・未整理コンボ

## 現時点での最大火力コン

### 地上技から

1012 名前：316[age] 投稿日：2009/02/05(木) 00:32:47

ネ口造氏、既出かもしれぬが

フルで5 B > 2 B > 2 C > 6 C > 5 B > 3 Cのコンボで相手口アで4 k行けた  
でござる

6 C 空中食らいの後5 Bで拾えて楽しいでござる、何かリバビっぽくてカッコイイで  
ござる。

妄想だけど画面端でB E 6 C > 最低空5 B 拾い > 6 C > 5 B > 3 Cとか出来ないか  
な、

自分Cネ口1択なのでよく分からんでござる、検証頼んだでござる。

ニンニン

ということで、ここから垂直HJ✂を使って、以下のレシピになります。

**2A\*n・5B > 2B(1) > 2C > 6C > 5B > 3C(1) > JB > JB > JC > 着地 > 垂直HJ > JB >  
JC(1) > hjc > JB > JC > 空投げ**

高度が高めになるので、JBJBコンが可能になります。ただし距離の関係上、画面端限定ですね。

### JCヒットから

**JC(3) > 3C(1~2) > JBJBコン > 着地 > ✂**

上記のパーツを組み込むと、ヒットバックで離れてしまい、技がつながりません。ということでシ  
ンプルに3Cでエアリアルに移行しましょう。最後まで決めきれば、ダメ5000近くは堅いです。

### 相手立ち状態での3Cヒット

**(2A >)3C(1) > JBJCコンorJBJBコン > 着地 > ✂**

FSの3Cは、HSの3Cと見た目や大まかな性能は同じですが、相手立ちヒット時は、1ヒット目で相  
手を浮かせませす。補正が少ない、高ダメージのコンボが入ります。2Aヒット時に、相手が立ってい  
るのが見えたら、2Bをやめて3Cに切り替えです。鴨音時に、下段択を拾う場合はこれで決まりで  
す。

**低ダJC(2) > 3C(1) > JBJCコンorJBJBコン > 着地 > ✂**

JCのヒット硬直が長いので、3Cが入ってそのままエアリアルに移行できます。

**低ダJB > 5B等 > 3C(1) > JBJCコンorJBJBコン > 着地 > ✂**

低ダJBからでは、間に5B等を挟まなければ3Cに繋がりませす。補正の問題で火力が下がります  
が、状況としては多いので、連続ヒットになるように要練習です。

## BE6Cヒット時

### 基本拾い

BE6C > 2B(1) > 2C > 3C(1) > 各種運びコン

2Bはなるべく引き付けて低めに当てます。拾ってからは2A始動運びコンと同じ感じで。

### 端限定BE5Cコンボ

BE6C > BE5C > BE6C > jc > JBJBJC > 着地 > ✂

### 端限定のちょっとオシャレコンボ

#### シールドカウンター拾い

シールドカウンター > 2B(1) > 2C > 3C(1) > 各種運びコン

BE6C拾いと基本的に一緒です。補正がきついで、なるべくゲージ回収を優先したルートで。

#### Aゲロ背面ヒット時

Aゲロを出した後、空中受け身をとった相手が背後に落ちてきたときなどに狙うコンボ

Aゲロヒット > 2A\*n > Aゲロヒット > BE2C > 6C > 3C(1) > 各種運びコン

流れとしては、Aゲロが往復するまでの時間を2A連打で稼いで、戻ってきた部分が当たってるうちにBE2Cで浮かせてエリアルにいくというもの。見た目もダメも素晴らしいものの、ヒット数が非常に多いので、運びコン部分はあまりディレイをかけられなくて難易度が跳ね上がるのが欠点。一応BE2Cの代わりにBE6Cで代用すると、ダメは若干下がる代わりにその後のエリアルが楽になります。

### IHコンボ

579 名前：名無しですかあなたは！ [sage] 投稿日：2008/11/07(金) 02:05:19  
ID:bdzfQliQ0

BE6C>IH>BE6C>EX鴉>歩き6C>ADが繋がるな。  
BE6Cもう一発入れてエリアルいったほうが高そうだけど。

599 名前：名無しですかあなたは！ [sage] 投稿日：2008/11/08(土) 01:23:33  
ID:tY9e4rT20

>>579のIHコンボ対人で試したので補足

中央では歩き6CからのADが繋ぎ辛いので5Bか3C(1)からADでもいいかも。  
後、ADを遅らせ気味で出すと相手の空中受身に受身狩りみたいな形でADがHITして7000~8000取れます。  
受身取らなければインバリでHITするのでokです。

ネックなのがBE6C>IH>BE6Cの部分がほぼ最速入力なのでHIT確信で出さないといけないこと。

ですので、相手にガードされた場合が面倒ですね。  
まあBE6Cのノックバックとガード硬直のお陰で簡単には反撃できないと思うので、2B>2C>EX鴉等でフォローしとくと大丈夫だとは思いますが。

### 興国二号(FS)

BE6C<地上シールドカウンター>EX鳥>5C(2)>A蛇>空投げ>A蛇発動>着地3C~

中央：JB(2)>JC(4)>jc>JB(2)>JC(4)>空投げ  
端：JB(2)>ディレイJC(4)>着地>垂直hjJC(4)～

A蛇を維持しつつ空投げ可能な限界高度、A蛇ホールド解除のタイミング、  
空投げ後の着地硬直に傾注して下さい

## ピョン吉コンボ（無印）

973 名前：mizu[sage] 投稿日：2008/09/28(日) 05:09:10 ID:wropSu0.0

ピョン吉によるクールなコンボたちを紹介するよ

基本

タメピョン>歩きピョン>ピョン>5B>適当エアリアル

100%消費

タメピョン>EX鴉>歩きピョン>ピョン>ピョン(>5B)>適当エアリアル

距離限

～>2B>微溜めピョン>ピョン>適当エアリアル

シールドカウンターから

浮かせ>歩きピョン>ピョン>以下略

ピョン吉の補正とダメージまじすごい

アゴ強すぎだろ・・・

981 名前：mizu[sage] 投稿日：2008/09/29(月) 00:10:21 ID:Q/ZdOCBw0

ピョンコンボのびた

あと1個伸ばせるパーツがあれば赤秋葉即死圏内

タメピョン>EX鴉>歩きピョン>タメピョン>ピョン>5B牛>2段JC投げ

これで赤に7800とかそんなん

もち根性値とレデュースは考えてないから実ダメはもっと下がるが

形だけの殺しきりを目指して

EX鴉後のピョンタメピョンから再度EX鴉>ピョン>タメピョンまでは確認したけ

ど

こっからピョンが繋がらなかった

---

## MBAACCは？

工事中