

## < エリアル構成 >

- JBJC > (hjc)JBJC > 空投げ
- JBJC > (hjc)JCJB > 空ダJB > 空投げ(低ヒット数時のみ)
- JCJB > (hjc)JBJC > 空投げ

## < コンボ >

### ノーゲージ

- 2A2B5C2C > 6C > BB > (hjc)エリアルor(A隙消し > エリアル)  
基本コンボ, hjcは真上にレバーを入れる。
- 2A5B2B5C2C > 6C > エリアル  
5Bを使った時用, 6Cはディレイjcで、前進慣性が付くので繋ぎやすい。
- 適当 ~ 6C > ワンツースリー > ノーキャン2C6C > BB > エリアル  
基本的にどの状況でも入るはず, ノーキャン2Cが難しいなら他ので代用しても良い。
- 適当 ~ ワンツースリー > A本気の構え > エリアル  
端付近での安定コンボ, CCでは硬直が伸びたため難しい。
- 2A5C6C > ワンツースリー > 2C2B > BB > (hjc)エリアル  
基本コンボ。
- 2A>5B>5C>5A(すかし)>6A>6A>BE6C>低ダJC>着地>BB>2A(すかし)>エリアル  
これできたらイケメソ, 火力もまあまあ。
- BE6C>5BB>エリアル  
中央でのBE5B始動安定コン, ガードされたらスラでもしとく。
- BE6C>(BE)22A>(5BB)>エリアル  
端でのBE6C安定コン, 22AがBEでも良かったりガード確認から22Dにできたりするのでお得, BE6Cをちょっと離れたところで当てると22A後に反撃を受けづらい。

### ゲージ使用

- 適当 ~ ワンツースリー > BE6C > ノーキャン2C > EX切り札そのに ~  
端限定, ワンツースリーからEX切り札2コンへ, 完走したら大ダメージ,  
Ver.AではBE6Cの時点で受身を取られるため不可
- 適当 ~ 2C > A切り札そのいち > (sc)EX自分でもよくわからない蹴り  
2Cの後ビートが無いならこれで妥協, ダウンを奪えるので起き攻め。
- 適当 ~ 2C > EX切り札そのに > 2C > 6C > BB > エリアル  
端限定, EX切り札2が受け身不能なので, 1ゲージでダメージを伸ばせる。
- 適当 ~ (2C > EX切り札そのに) × 2 > BB > エリアル  
ゲージに余裕がある時用, 2回目のEX切り札2をぎりぎりまでディレイかければ2Cでも拾える,  
キャラによってはめくりっぽくなるので少し難しい。
- 適当 ~ 2C > EX切り札そのに > 5A空振り > BE6C > ノーキャン2C6C > BB > エリアル  
5Aを使っていなければこれがおすすめ, ダメージは下がるが, BE6Cの後にBEA構えも入る。
- 適当 ~ 2C > EXスラ > (5Aスカ) > 5Bスカ > BE5B > 22D > 2C > 6C > 5B・B > エリアル  
BE5Bの後は適当に  
キャラと距離によっては5Aが当たってしまうので注意  
EXスラ > (5Aスカ) > 5B > BE5Bのコツ

2A>5C>6C>5B>2B>2C>Exスラ>jc>後ろ低ダJCスカシ>着地2C>1スカ23>BE6C>A本気の構え>エリアル

某青切符志貴使いが使ってたコンボ、かなり高火力。  
12の補正がきつくなったのでこちらもどうぞ。

<空中CH拾い>

- 5C>エリアル

安定。

- 2C>6C>BB>エリアル

おすすめ。

- 2C>EX切り札そのに

端付近なら。

- 2B>5B

高ダメージ？

プレイヤー性能のある方はBE6Cで拾ったりするといいいかもw

- 5B>6C

安定かつ高ダメージ。

<ダウン追い討ち>

~中央~

- 5A5B2B5C~

2Aリバースからダッシュ受身狩りや、B本気の構えの表裏。

~端~

- 5A×4>5B2B5C2C>2A

前受け身は見てから2Aで狩れる。他にもレシピは色々あります。

---