

- 基本

基本はビートを繋げて4C>エリアル。
例えば、2A×2~3>5B>5C>4C>エリアルなど。

なお、2A始動なら3Cからエリアルにいくと、若干だが4Cよりダメージが伸びる。

- エリアル

有利時間が長く、設置やダウン追い討ちが可能なJ2Cでやること。
空投げは少しでもダメージ取りたいときか、相手の位置が高くてJ2Cを入れられないときのみ使う。

JA*2orJB>JC>hjc>JC>J2C

最も使う構成。hjc後のJCはJ2Cを当てるために、ややディレイをかける。
中央なら表からJ2Cを当てるとB月がちょうど重なる位置に着地する。
めくりぎみにJ2Cを当てると相手の近くに着地する。

JA>空中ダッシュ>JA>hjc>JC>J2C

運べる距離の長さ、4Cヒット時に遠近問わず入れられることがメリット。ただしダメージは一番低い。

JAを二回にすれば多少ダメを伸ばせるが、JB一発>JA二発なのでダメージ・ゲージを優先する場合は使用を避ける。

JAorJB>JC>hjc>JA>空中ダッシュ>JA>J2C

運べる距離が長く、ダメージもそれなりにエリアル。強いて欠点を挙げるなら、ヒット数が多いときの繋ぎの猶予。

JB>JC>垂直jc>ディレイJAorJC>J2C

画面端で使う起き攻め重視エリアル。二段目を垂直jcすることで、微妙に相手との距離を取った状態で着地できる。A月やA鳥玉を設置して起き攻め。

(JA>)JB>JC>hjc>(JA>)JB>JC>空投げ

ダメージ優先エリアル。使うのは高さ合わないときや殺しきれるときくらい。補正が緩いときはJAを省く。

- B獣コン

~6C>B獣(6ヒット)>5Bor2C>4C>エリアル

B獣を使って浮かせて、目押しで拾い直すコンボ。
B獣ヒット時点で6ヒット以内、かつ距離が近めじゃないと拾えない。
中央での最大コンだが、距離調整と拾いの目押しが安定しにくいことが難点。

- A獣コン

~2C>A獣>4C>エリアル

~2C>A獣>6C>最低空BEB鳥>着地>エリアル

~2C>A獣>2C>A獣>4C>エリアル

A獣を一瞬だけホールドすると繋がる。B獣コンのほうが火力は高いが、こちらのほうは安定する。

1つ目は中央、2つ目は画面端、3つ目はネ口限。

・壁コン

~2C>6C>低ダJC>着地>エアリアル

浮かせて吹っ飛ばして低ダJCで拾う。壁に密着させてなくても壁が近ければ使える。バウンド制限を使い切っていないので、一応ダウン追い討ちも可能。

~2C>6C>6C>最低空BEB鳥>着地>エアリアル

簡易型壁コン。着地からは即JBを出していくこと。

~2C>6C>6C>A獣>5A>3C>エアリアル

簡易型その2。こちらは5Aのタイミングがややシビア。

~6C>B獣(6ヒット)>2B>5C>6C>最低空BEB鳥>着地>エアリアル

~6C>B獣(6ヒット)>2B>5C>6C>A獣>5A>3C>エアリアル

B獣を使った基本壁コン。6ヒットを超えた場合は2BじゃなくAで拾う。

~6C>B獣(6ヒット)>2B>2C>ちょい溜めA獣>5C>6C>最低空BEB鳥>着地>エアリアル

B獣後に2B>2Cが入るキャラ限定のコンボ。

浮きが高い場合はA獣>5C後の6Cを省く。

~6C>B獣(6ヒット)>(2C)>6C>6C>A獣>5A>3C>エアリアル

~6C>B獣(6ヒット)>(2C)>6C>6C>最低空BEB鳥>着地>エアリアル

~6C>B獣>2C>A獣>6C>最低空BEB鳥>着地>エアリアル

B獣壁コンのバリエーション。

~6C(6ヒット)>B獣(>2C)>6C>(2C>ちょい溜めA獣)*2~4>適当>エアリアル

ネ口限定の高火力コンボ。

5B>5C>6C>B獣>6C>A鳥玉>月発動>5B>5C>低空BEB鳥>エアリアル

metalコン。主に鴨音下段択から。

・開放コン

エアリアルJ2C>IH>JC>着地>エアリアル

IHコンボでは最も出番が多い。J2Cをめぐりぎみに当てれば中央でも拾いなおせる。

~6C>B紅葉一段目IH>2A>5B>5C>4C>モミガミ

オシャレなので決めたい。でも普通にエアリアルいったほうがよい。

・ダウン追い討ち

2A x n>5B>2B(1ヒット)>2C>4Cor6C

2A x n>2B>2C(>4C)

この後はA月scEX鳥で受身狩り+起き攻めで。

ヒット数が多いときはA連打から5Bでめて、受身狩りに集中するとよい。

・カウンター始動など

空中カウンター>2B>5C>4C>エアリアル

基本のカウンター拾い。

空中カウンター>2C>A獣>5C>4C>エリアル
ある程度安定してダメもそれなり。

シールドカウンター>A鳥玉>2A>2C~
A鳥玉はキャンセルで出さないといけないので難しいが、ダメージは高くなる。

EX紅葉>JC>hjc>JC>J2C
リバサや割り込みのEX紅葉から起き攻めへ。

B獣>4C>エリアル

B獣>2B>5C~

固めでの暴れ潰しなどで、B獣が地上ヒットしたときに。
ダッシュ5Aや4Cが安定だが、端なら2Bから壁コンでしっかりダメを取りたい。