

キャラ限定コンボ

OHK>JS>JHS>着地>S縦>S>HS>S縦>S>HS>S縦>P>S>HS縦

- ポチヨ専用、安定コンボとダメージが1しか変わらない

OHK>S>HS>S縦>S>S縦>S>HS>S縦>P>S縦>P>S縦

OHK>S>HS>S縦>S>HS>S縦>P>S縦>P>HS縦

- 軽量級限定
 - ダメージ・ゲージ回収重視なら前者、安定重視なら後者を選択しよう。
 - 前者は1F目押し3回、後者は1回。

ガトリング>2D>レスティブローリング>6派生>3派生>2派生>着地>S縦>P>S>S縦>P>S>HS縦

- PO専用(画面端付近)
- 派生... 方向へのレスティブ方向転換。
 - ノーゲージで4割減らせて、ゲージ回収・ダウンの効果もある優れたもの。

ガトリング>2D>レスティブローリング>3派生>2派生>着地>S縦>アドリブコンボ

- AX AN VE ED PO RO専用(画面端付近)
 - キャラによっては2派生>3派生でもよい。

止め用コンボ

イルカループ終盤>S(J仕込み)>HS>HS縦青>空中ダッシュ降り際JHS>着地>JHS>JD>2段JHS>JD

- 縦青から昔の基本コンボで強引に追加ダメージを稼ぎに行く。止め用にできるようになると心強い。
- 軽量級には青する前の部分を、立P>HS縦でないといけませんが、勝手にJ仕込みになるので問題ない。

牽制(遠Sor立Kor2S)>横ミサイル>3K(RC)>じゃっく>イルカループ

- ゲージ100%も使いながらダメージは4割程度なので基本は使わない。
- 各種牽制からダメージをとれるコンボなので、これで倒しきれる時に出せるか出せないかで大分違う。
- ただし、あくまでチャンスがある時に、これの為にゲージ100%まで温存するのは得策ではない。
- 横ミサ>2Dが繋がる距離ならそこから普通にじゃっくコン。
- イノ、テスタには無理。

ガードバランス点滅コンボ

下HS(CH)orJHS(CH)or縦空CH)or縦助青(空CH)>立HS(CH)×1~3>イルカループ

立HS(CH)>下HS(CH)>立HS(CH)×0~2>イルカループ

- ガードバランスが点滅したときにHITしたら迷わずこれ。
- 勿論最低2回以上はCHになる分ガードバランスを溜めたときである。
- 特に立HSが×2~3入るコースとなると、ライフ満タンからでも全キャラがほぼ即死or気絶コース。
- せっかくCHとっても普通に即近Sから拾ってループ決めてしまう人が多い、ガードバランスは常に意識しよう。
- 今作はミサイルのおかげでガードバランスを溜め易くなったので、ある程度狙い易くはあるがぶっちゃけほとんどネタ。