

Cコンボ

() : 安定しないなら省く

jc : ジャンプキャンセル

dc : ダッシュキャンセル

ソニック : 63214系

爪:623系

肘:214系

ド安定コンボ(どこでも)

2A(>5B)>2B>2C>3C>jc>JA>JB>JC>jc>JA>JB>JC>投げ

誰でもできる基本コンボ

2A(>5B)>2B>2C>5C>B爪>6B追加>jc>JB>JC>jc>JA>JB>JC>投げ

上記のコンボをちょっと改良

2A(>5B)>2B>2C>B肘>C派生>C派生ジャンプ>JB>JC>着地>B爪>jc>JB>JC>hjc>JB>JC>投げ

端から端まで運べる

2A(>5B)>2B>2C>B肘>C派生>C派生ジャンプ>JB>(JC)>着地>JB>(JC)>hjc>JB>JC>投げ

肘を組み込んだ運びコン。膝が入らない場合に使う。

膝コン(どこでも)

2A(>5B)>2B>2C>{4C>dc>JB>Aソニック>5B>2B>2C>4C}>エリアル

画面端に到達したら{}部分をループできる

2A(>5B)>2B>2C>4C>dc>JC>2C>4C>dc>JC>5A>5B>2B>2C>B爪>6B追加>エリアル

膝を2回入れるコンボ。端から端まで運べる

4C二回目で壁に到達したら5A>5B(>2B>2C)>C>B肘>B追加エリアルが可能

膝美乳コン(どこでも)

2A(>5B)>2B2C>4C>dc>JC>2C>2Aスカ>2A>2C ~

上と同じく壁に達したら壁コンへ移行可

壁コン(画面端限定)

2A(>5B)>2B>2C>5C - 5A>5B>5C - 5A>5B>2B>2C>4C>dc>JC>5A>5B>2B>2C>3B>B爪>jc>エリアル

一番一般的な壁コン

2A(>5B)>2B>2C>5C - 5A>5B>2B>2C>5C - 5A>5B>2B>2C>ディレイjc>低空Bソニック>5B>2B>2C>4C>エリアル

Bソニックを組み込んだ新壁コン

2A(>5B)>2B>2C>623C>5A>2C>2Aスカ>2A>2C>5C ~

ゲージ使用美乳コン

A B C 5 A 5 B 5 C
A B B C 5 A 5 B 2 B 2 C

ㄨ (2 C 後

~ 3 C、膝、B爪からエアリアル

~ A爪、逆波動の有利ㄨ

~ 5 C > B爪からエアリアル (壁バウンドが残っている場合のみ

- 端

~ 2 C > 5 C > (壁パン) > A B C > (壁パン) > A B B C > 膝 > 空ダ > J C > A B B C > ㄨ

- 壁より少し前 (膝1回で到達できる距離)

~ 2 C > 膝 > 空ダ > J C > A B C > (壁パン) > A B C > (壁パン) > の2回目壁パン後と同じ

- 真ん中当たり

~ 2 C > 膝 > 空ダ > J C > 2 C > 膝 > 空ダ > J C > A B C (壁パン) > 同じ

~ 2 C > 膝 > 空ダ > J C (高めで当てる) > 5 B 2 B 2 C > 膝 > J C > 同じ

~ 2 C > 5 C > ホーミング > J A > J C > 下降中Aソニック > 着地 > ジャンプエアリアル

- 中心より後ろ

~ 2 C > 5 C > ホーミング > J B > A B C > (壁パン) > A B C > (壁パン) > いつもの 同じ

- 壁背負い

と同じのができるはずだけど、5 C時点で完璧に壁密着だと (5 Bや2 Bで前進してなかったら) 厳しいかもしれない

その時は、~ 2 C > 膝 > 空ダ > J C (高め) > 5 B 2 B 2 C 5 C > ホーミング > エアリアル が安定

2 Cの後、膝が届かず、かつ壁に中途半端に近い時は

~ 2 C 5 C > ホーミング > 最速 J A J C > j c > J A J B J C > ㄨ か

~ 2 C 3 C > ジャンプ即 J 2 B > 着地 2 2 A > E X 6 2 3 爪 > 壁コン が安定

というか E X 爪が色々応用可能なのはアルク使いなら周知か

全体的に、1 2 ヒット程度で見切りをつけた後、A B B C 膝 > 空ダ > J C > A B B C > ㄨ に持って行く

というのも多分 1 5 ヒット以降の 5 C 壁バウンドは拾いにくく、5 A > エアリアルで妥協する羽目になること多々

~ おまけ ~ 壁から壁へ

壁背負いで膝が届かない場合

- ~ 2C>微ディレイ5C>派生ジャンプ>即JBで1段目スカ2段目HIT>JC>着地>623B>エアリアル>ダッシュ空中投げ

- ~ 2C>微ディレイ5C>派生ジャンプ>即JBで1段目スカ2段目HIT>着地>5A>623B>エアリアル>ダッシュ空中投げ

壁背負いで膝が届く場合

- ・ ~2C>4C>空中ダッシュ>ディレイJBorディレイJC>着地>5B>2B>2C>ディレイ5C>派生ジャンプ>即JBで1段目スカ2段目HIT>JC>着地>5Bから壁コン

HIT数が多いので着地5Bからは5Cで壁バウンドした方が良い。
また、距離によってはJB(2)前に壁バウンドすることがあるので、
バウンド回数を数え間違えないように。

100%以上ゲージ回収 623A✗ 確定開放可 壁起き攻め
というトンデモコンボ。相手は死ぬ。

アルクは装甲も高く、ゲージ回収力と拘束時間の長さでとにかくタフ。
時間が無くても逆転できること多し。最後まで粘ってみよう。