

# TEKKEN 3



## ◎ 기본 기술

⇒ : 앞으로 이동      ⇐ : 뒤로 이동  
 ↑ : 점프              ↓ : 앉기              ↑↓(짧게) : 축이동

버튼		레버	버튼 누르기	상대가 얼티밋 태클시		
① ②	왼손	→ 짧게 입력 ⇒ 길게 입력 N 레버 중립	○○ ~ ◎ 두 개 동시 빠르게 입력 버튼 지속	태클 대기중	회피	①②
	오른손				반격	↓①②
③ ④	왼발			태클 히트중	카운터	↓①(②)
	오른발					

## ■ 기본 타격기술

↘ : 어퍼 & 옆차기 등              ↓ : 하단공격              ①④(②④) : 원잡기(오른잡기)  
 ↑(↓) : 축이동                      축이동 중 레버 ← : 축이동 캔슬  
 ↓ : 앉아있는 상태로 상단과 중단공격에는 가드가 되지 않으며, 하단공격에만 가드가 된다.  
 얼티밋태클 성공 후 ①.②.①.②.①로 안면을 5연타할 수 있다.  
 달리기 상태(→→→)에서 ③은 슬라이딩, ④는 날라차기가 된다(킹 제외).

## ■ 낙법

모든 캐릭터의 공통적인 기술로 상대방에게 공격을 당한 후 바닥에 떨어지기 바로 직전에,  
 ①(위로 짧게 낙법)      ②(위로 길게 낙법)      ③(아래로 짧게 낙법)      ④(아래로 길게 낙법)  
 를 누르면 빨리 기상할 수가 있다. 낙법중에는 가드가 되지 않으므로 낙법캐치를 당하지 않도록 주의한다. 그러나 파쇄축 같은 추가공격을 당하지 않으며, 킹의 자이언트스윙 같은 공격은 데미지량을 절반으로 줄일 수가 있다.

## ■달리기

레버를 →→ 입력하면 앞으로 달리를 시작한다. 달리기중에는 얼티밋태클과 밟고지나가기 등이 되며, 크로스킥이나(①②) 날라차기(③) 다리태클(④)이 들어가지도 한다.

## ■잡기

대부분의 캐릭터들(닥터B 제외) ①③이나 ②④로 잡기를 할 수가 있다. 잡기가 실패하면 잡는 동작이 나타나기도 하며, 레버입력으로 특수잡기 등이 되기도 한다. 정면에서 잡는 것과 좌측면과 우측면이 각각 다르며, 상대방의 뒤에서 잡는 배후잡기도 존재한다. 이 모든 잡기는 특수잡기와 기본잡기로 이루어진다.

## ■얼티밋태클

도움달기중이나 입력으로 얼티밋태클이 성공되면 ①.②.①.②.①로 안면을 가격할 수가 있다. 그러나 입력과 같은 버튼을 상대방이 입력하면 풀 수가 있다. 진, 풀, 니나, 킹 등은 얼티밋태클 후 꺾기동작을 할 수 있다.

## ■필살기(가드불능기)

가드불능기로 데미지량이 상당히 많다. 각각의 캐릭터가 고유의 필살기를 가지고 있으며, 관절등을 이용한 공격은 반격기가 존재하는 캐릭터라 할지라도 반격이 이루어지지 않는다.

## ■기모으기

버튼을 4개 눌러서 기를 모을 수가 있다. 기를 모은 후에는 손과 발에서 푸른 광체가 나타나는데 히트시 무조건 크린히트로 연결이 되며, 가드를 하여도 가드데미지를 받게된다. 기모으기 중에는 가드불능상태이니 주의하자.

## ■기술흘리기

이 기술은 존재하는 캐릭터와 존재하지 않는 캐릭터로 나누어진다. 상대방의 공격을 무력화시키면서 동시에 무방비상태로 만드는 것이 바로 기술흘리기다.

## ■카운터풀기

진의 마신권 같은 기술을 맞아서 그로기 상태가 되면 레버를 앞으로 밀어주면 가드가 풀리도록 되어있다. 얼굴을 감싸주는 그로기판정 같은 것은 레버를 아래로 하면 그대로 다운이 되어서 추가공격을 당하지 않을 수도 있다. 카운터로 맞아서 그로기 상태가 되면 일단 레버를 앞위로 한번 흔드는 정도로도 풀어낼 수 있는 기술이 있다.

## ■반격기 반격하기

반격기가 존재하는 캐릭터에 공격을 하다가 공격이 잡히면 되치기를 당하는데, 이때 자신이 다시 반격할 수 있다. 왼손이나 왼발이 공격에 잡힐 경우는 ←①③, 오른손이나 오른발의 공격이 잡힐 경우는 ←②④를 해주면 된다.

헤이하치의 경우 오른발을 카운터로 공격을 받으면 자동으로 상대방의 발을 잡고 재반격을 한다(때로는 공격을 하려고 하는 중에 이루어지거나, 로우의 킥은 움직임은 순간에도 가능하다). 위와는 달리 자신이 데미지를 받은 후에 상대방에게 더 많은 데미지를 주는 기술이며, 니나의 ←②.②는 여자캐릭터만 반격할 수 있다.

헤이하치의 →→①④의 신박치기 때, ②를 누르면 다시 박치기반격(쿠마-진-헤이하치-레이-폴 만 가능)을 하며, 헤이하치가 다시 ②를 누르면 다시 박치기반격을 계속 반복할 수가 있다.

## ■어퍼캐치

오른어퍼공격을 당하면 상대방은 순간 가드가 풀리며 뒤로 물러나게 된다. 이 순간 무방비 상태가 되는데, 헤이하치의 경우 풍신권과 귀신권이 콤보로 들어가며, 그 후 공중연계기도 가능하다. 진의 경우는 풍신, 대시초풍신등이 가능하며, 단발로는 통발같은 것이 들어간다. 다른 캐릭터들은 아주 빠른 공격이 단발적으로 히트할 수 있도록 되어 있다. 어퍼캐치는 주로 풍신권을 구사하는 캐릭터에게 유리한 기술이다. 가드하는 방법은 없고 히트되는 순간 레버를 아래로 유지하면 그대로 누워버리기 때문에 풍신권같은 기술은 당하지 않을 수 있다. 그러나 그 순간에 나락이 들어오면 역시 무방비이다. 그러나 차라리 그 방법이 데미지를 가장 적게 받을 수 있는 최선의 방법일 것이다.

## ◎ 포레스트 로우



러쉬는 하단 판정이 있으므로 기습적으로 사용하자. 상대와 거리가 벌어져 있어 있을 때 기를 모으고 드래곤로우 레프트 씬머를 쓰자. 기습적으로 슬라이딩을 사용하는 것도 좋다. 축이동이 좋으므로 축이동 후 ③.④(④는

्ष머)를 히트 시킨후 연계기를 쓰자.

### ■잡기「회피」

레이지드래곤	①③「①」
자키 업	②④「②」
절함펀치	↘①②「①②」
드래곤폴(절함펀치중)	①.②.①②「x」
드래곤니	→→③④「①」
드래곤다이버	⇒②③「②」
상단 흘리기	←①③(②④)
상단 흘리기	↓①③(②④)

### ■타격기

원투펀치	①.②
좌연권	①.①.①.①.①
드래곤너클	②.②
드래곤너클콤보	⇒②.②.②
크라잉킥	←②.③.④
촌경	→②.①
드래곤팡(★★)	↙①② (↑↑캔슬)
엘보드래곤	↙②.④
눅기(엘보드래곤중)	↓
드래곤백드롭(배후)	①(②)
웨이크스텝 블로우	←①② 성공후 ①~④
스텝인미들킥	↘③
스핀킥콤보	④.③.④
드래곤로우	↓③
삼연하이킥	③.③.③
삼연로우킥	③→③(③.③)→③
드래곤슬러쉬	→→→③
더블드래곤(축이동중)	③④
슬라이딩(앞아 있다)	↘↓↘③
드래곤테일	↙④
드래곤브레스	↓③.③.③.③.④

### ■्ष머계열

्ष머	↓↑
하이점프타입्ष머	↓↑④
로우점프타입्ष머	↘④
्ष머솔트드롭	↓↑③④

드래곤래쉬킥(्ष머 후)	↓↑N④
퀵्ष머	③④
더블्ष머1	③④.③
더블्ष머2	↑④.③
웜्ष머	↓③④
눅기(웜्ष머 후)	↓
시트스트레이트레프트्ष머	↓②.③
쇼트스핀킥्ष머(앞아 있다)	③.④
드래곤로우레프트्ष머	↓④.③
드래곤्ष머	④↑④
퀵्ष머	③.④
론트레프트킥्ष머(일어 나면서)	④.③
점프사이드킥라이트्ष머	(↖.↑)↘③.④
사이드킥라이트्ष머(일어 나면서)	③.④

### ■연계기

▪←①② 후 ② →→N③.④ 일어나며④ ←②.③  
 상대의 상중단 펀치계열 기술을 웨이크 스텝으로 흘리자마자 ②를 입력하면 상대는 상당한 경직이 생긴다. 이때 빠르게 대처해서 후반 연계기를 성공시키자. 대्ष머를 연결시키면 좋다.

▪배후자세 ①(②) ←② ↓②.③ ←② ←②.③  
 드래곤 백블로우를 히트시키면 상대는 뒤돌아보게 되는 것이 포인트! 대처해서 잡기를 노리는 것도 한 방법

### ■최고 난이도 연계기

▪←①.②.① ④↑③ →→ ←②.③.④  
 드래곤 ्ष머의 ④를 최대한 높게 맞춰야 한다. ्ष머 착지 후 로우는 딜레이가 없기 때문에 바로 대시로 연결해 공격할 수 있다. 난이도가 좀 낮은 연계기로 대처할 필요 없이 바로 드래곤 테일을 써줘도 된다.

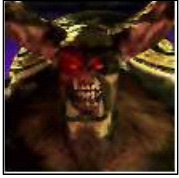
### ■10단 콤보

↘①.②.②~①.③~③.③.④.③.④  
 중.상.중 상.상 하.상.상.중  
 ↘①.②.②~①.③↓③.③N~④.④.④  
 중.상.중 상.상 하.중 상.하.중  
 ↘①.②.②~①.③↓③.③N~③.④.④  
 중.상.중 상.상 하.중 하.하.중  
 ↘①.③.②~②.③~③.③.④.③.④  
 중.하.중 상.중 하.상.상.중  
 ↘①.③.②~②.③↓③.③N~④.④.④  
 중.하.중 상.중 하.중 상.하.중  
 ↘①.③.②~②.③↓③.③N~③.④.④  
 중.하.중 상.중 하.중 상.하.중

## ◎ 오우거 & 트루 오우거



헌팅 호크(↗③.④)가 가드해도 상대의 경직이 오래가기 때문에 가드 불능 상태가 된다. 이때 리치가 긴 ④로 상대에게 치명타를 가할 수 있다. 또는 컷킥(↗④)으로 가능한데, 트루오우거는 다리가 오우거보다 약간 짧기 때문에 어려움이 있다.



트루오우거는 앉아있는 상태에서 상대방이 오른어퍼 같은 공격을 하면 자동 반격이 이루어진다. 트루오우거의 ↓↘②가 히트되면 ↓③④(꼬리치기)를 한 후 ↓→②를 하면 아주 좋은 연계기가 된다(구르는 중이나 넘어진 상태에서도 히트된다). 같은 경우로 오우거는 ↓④.④로 대신한다. 공통으로 오른어퍼가 히트되면 →→N②로 상대방을 맞춘 후 오우거 경우 ↓④.④를 하고 트루오우거의 경우는 앉은 상태에서 ①과 ↓③.③N③을 하거나 앉은 상태에서 ①후 마신권(일어나면서 ②) 또는 (↓→②)도 좋다. 때에 따라선 기상 ④.④도 좋다.

대체적으로 트루오우거의 경우 리치가 상당히 길기 때문에 웬만한 연계기술을 거의 들어가는 편이다. 마신권이 히트가 되면 ↓→②가 엄청난 위력을 발휘한다.

### ■잡기

리프트업슬램	①③
베어백	②④
잔월	↘↘②④

### ■공통 타격기

함돌격	→→①②
전질보	→②
더블어퍼	↘①.②
콜드블레이더	↓→②
컷스러스트	↓↘②
마신권(일어나면서)	②
레그바쥬카	→→④
섬광열권	①.①.②
귀곡연권	①.②.②
반달차기	↓↘④
슬라이딩	→→N③④
로우하이킥	↓④.④
인피니티킥콤보(일어나면서)	③.③↓(↘) ③.③
상·하단킥콤보(인피니티킥콤보중)	↑(↓)③
연골베기	→→④
용차차기	↖③.②
백러시니들	↓③.③N③
백러시	↓③.③↓③

헌팅호크	↗③.④.③
점프인너클봄	↗N①②(↗①②)
슈퍼너클봄	↑(↗)①②↓
청풍권	←←①②
브르스의 필살기	←②③
안나의 필살기	↘①②
쿠나이베기	←②
2단찌르기	→→②
쿠나이뛰기	→→N②
금강체(상대방의 공격시)	←①②

### ■트루 오우거 전용기

허리케인미키사	↘①②
로달커터	↓③④
미드리틀커터	↘③④
더블딜커터	↘③④.③④
스핀탈	↑③④
호로코스터너밤	①②
블레이징인페르노	↓①②
아나저디멘션(쓰러진 상태)	③④

### ■연계기

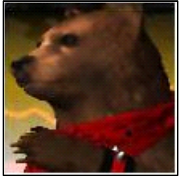
■일어나며② ↘↘②④ →→→②

잔월 까지는 무난하다. 여기서 대시를 잘못 넣어주는 사람이 의외로 많은데 침착하게 성공시키자.

■↓→② ↓③④ →②

라이트핸드 스텝이 카운터 히트되면 상대방이 쓰러지는데 이때 로우 툴 커터로 상대를 뒤집을 수 있다. 로우 툴 커터는 앉은 자세로 끝나기 때문에 피니쉬 라이트핸드 스텝 커맨드가 →②만으로도 나간다.

## ◎ 쿠마 & 팬더



쿠마와 팬더는 리치가 긴 펀치 계열로 승부를 걸어야 한다. 워낙 덩치가 크기 때문에 수비가 불리한 만큼 가급적 원거리 공격 위주로 싸우는 것이 현명하다. 날라차기(→→→③) 후 상대가드시 베어 시저스(→①②)가 가드불능이며 낙범이 불가능한 상대에게 베어너클이나 웅귀신권으로 추격타를 날리자.

### ■잡기

기본잡기	①③(②④)
공굴리기	→↘↓↙↔→①②
박치기	→→①④

### ■도발

도발포즈(상대방 다운시)	↓④
도발포즈	①③④

### ■타격기

베어펀치콤보	①.①.①
통천포	→①.①.①
스트레이트엘보어퍼	②.①.②
더블해머	①②.①②
더블해머(일어나는중)	①②.①②
베어시저스	→→①②
힙프레스	↗③④
봉권	←↙↓↘②
어퍼러쉬1	↘①.②.①.②
어퍼러쉬2	↘②.①.②.①
방귀	↔→②③
어퍼봉권(일어나면서)	①.②
앉기	③④
블러드크로우1(앉은 후)	①.②.①.②
블러드크로우2(앉은 후)	②.①.②.①
베어러쉬	↓①.①.②
어퍼러쉬상단(베어러쉬중)	→①
어퍼러쉬중단(베어러쉬중)	↘①
어퍼러쉬하단(베어러쉬중)	↓①
베어어퍼러쉬	↓↘①.②→①
베어어퍼러쉬상단(베어어퍼러쉬중)	↘①
베어어퍼러쉬중단(베어어퍼러쉬중)	↓①
베어어퍼러쉬하단(베어어퍼러쉬중)	→①
베어러쉬상단	↓↘②⇒①
베어러쉬중단	↓↘②↘①
베어러쉬하단	↓↘②↓①
베어블레스	←①②

구르기(베어블레스중)	→↘↓↙↔←↗↑↘
귀신권	→→①

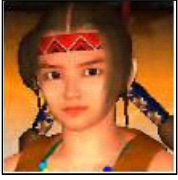
### ■연계기

■→→② ↔→②③  
 귀신권은 원래가 맞추기 힘든 기술이다. 이를 맞추었을 때에는 반드시 셔온 헌팅으로 환상적인 대미지를 주자, (빨리 일어나 하단가드하면 피할 수 있다)  
 →→→③을 상대방이 가드를 하면 →①②가 가드불능이 되며 바로①②가 콤보로 들어간다.

### ■최고 난이도 연계기

■→→② →→② ④ ↗③④  
 주인인 헤이하치의 연계기가 그대로 있다. 성공의 관건은 두 번째 웅귀신권을 상대 허리에 걸치게끔 히트시키는 것이 중요하다. 그러면 상대는 쿠마의 뒤쪽으로 떨어지게 되는데 이때 짧은 하지만 그래도 돌려차기에 걸리게 된다. 이때 상대가 뒤집어질 확률이 꽤 있다. 이때 다운공격으로 히프프레스를 넣는다. 만약 상대가 엎어지지 않아서 낙범을 한다면 또다시 웅귀신권을 때리고 낙범을 치지 않을 경우에는 베어너클로 다운 공격을 하자.

## ◎ 줄리아 창



④.④↓④(상하하), ④.④.①(상하상)와 ④난무와 호신주(→→①), 질보연주로 상대의 접근을 원거리전으로 처내는 것이 주요 패턴이 된다.

또한 MAD AXE(잡기)는 상당히 리치도 길고 빠르기 때문에 주력으로 사용할 수 있다. 가끔은 ←②를 써서 상대방의 뒤로 돌아가도록 하자. 그러면 ①.①.①로 띄울 수도 있고, ↗④로 띄울 수도 있다. ① 후에 ↓↘①.②를 하고 →→①.④가 콤보로 들어간다.

### ■도발

도발 ②③④

### ■잡기

기본잡기 ①③(②④)  
 풀넬스스플렉스 ↘①②  
 크로스 암 스프렉스 ↓↘↘①②  
 매드악스 ↓↘←⇒②[①②]  
 프론트 스프렉스 ↓↘①③

### ■타격기

통천포 ①.①.① or ↘①.①)  
 전소퇴(앉으면서) ④  
 전소십자파(전소퇴중) ①  
 전소연퇴(전소퇴중) ④  
 선소선퇴전소퇴중 ↓④  
 신각전소십자파 ④.④.①  
 신각전소연퇴 ④.④.④  
 신각전소선퇴 ④.④↓④  
 창공포(일어나면서) ④  
 Spinning Axis Shift(축이동중) ③④  
 참수(일어나면서) ②  
 참수봉추(참수중) ②  
 참수통(천포참수중) ②.①.①  
 참수전소선퇴(참수중) ④↓④  
 참수창공퇴(참수중) ①.④.③  
 참수전소연퇴(참수중) ④.④  
 참수전소십자파(참수중) ④.①  
 열진답 ↗③④  
 참격 ③.②  
 참격봉추(참격중) ②  
 참격통천포(참격중) ①.①  
 참격전소십자파(참격중) ④.①  
 참격전소선퇴(참격중) ④↓④  
 참격전소연퇴(참격중) ④.④  
 참격창공퇴(참격중) ①.④.③  
 돌쌍장 ①②  
 봉추 ↘①

대전봉추(봉추히트시) ①  
 봉추하단각(봉추중) ③  
 봉추상단각(봉추중) ④  
 참격창공퇴(봉추중) ④.③  
 연권 ①.②  
 연추하단각(연권중) ③  
 연추상단각(연권중) ④  
 연권대전봉추(연권중히트시) ①  
 연권후소퇴천공퇴(연권중) ④.③  
 충퇴 ↘③  
 충퇴통천포 ②③.①  
 창공포(일어나면서) ④  
 절초통천포 ⇒①④  
 전신퇴 ③④.④  
 호신주 →⇒①  
 호신연공(호신주중) ④  
 질보장주 ↓↘①  
 질보봉추 ↓↘②  
 천포 →①  
 후소퇴 ↓↘④  
 천공퇴(후소퇴중) ③  
 창공퇴 ↘①.④.③  
 호신연공 →→①.④  
 전신퇴 ①④.④  
 타개 →①.②  
 절초통천포 ⇒①④

### ■연계기

▪→①④ →→↗④ ↓↘①.② →→①.④  
 ▪↓④.①.①↓④.①  
 ▪↗④ ①.②←① or ①↘①  
 ①.①~①~① or ①.①.②.③(④)  
 ①.②.①.①.②.③.③.③  
 ①→→①.④.④.④

### ■최고 난이도 연계기

▪①.②.①(1격 카운터시) →→→①.② ① ↓↘①.②

### ■10단 콤보

②.①.①~②.③.③~③.④~④.①  
 상.중.중 중.하.상 중.상 하.중  
 ②.①.①~②.③.③~②.③~②.①  
 상.중.중 중.하.상 중.하 중.중(던지기)  
 ②.①.①~②.③.③~②.①~④.③  
 상.중.중 중.하.상 중.중 하.중

타이밍은 처음 4번까지는 빠르게, 이후 6번도 빠르게 연결하면 된다. 둘 사이에서만 약간의 시간적 여유가 있을 뿐이다.





## ◎ 링 샤오유



샤오유는 뒤돌기 위주의 공격을 퍼 나가야 한다. 뒤돌기 후에는 횡신과 흘리기 등 다른 캐릭터에게 없는 능력이 있다. 특히 뒤돌기 중 횡신은 웬만한 공격은 다 피해 버리니 상대방에게 접근해서 이를 적극 이용해서 상대의 허점을 호미각으로 띄워 공중 연계기로 연결시키자.

공격을 당하여서 다운이 되었을때 바로 일어나는 우를 범하지 말자. 하단을 치고 상대방을 넘어뜨리면 ↓③.②를 공격하자. 상대방에 히트되면 바로 공중연계기를 구사할 수 있다. 추천연계기로는 ②.②.②와 ②.①.④와 같은 것이 있다.

봉황자세에서는 (↖,↑)↗③.④도 상당히 좋다. 뒤의 ④는 다운된 상대에게도 히트된다.

일어나는중 ②는 상대방을 띄운 후 배후자세가 되므로 배후상태의 ②.②.②.②.③ 같은 것도 좋은 기술이다.

### ■도발

도발1	①③④
도발2	②③④

### ■잡기「회피」

①③「①」	②④「②」
→⇒①③「①」	→⇒②④「②」
↓①③「①」	↓②④「②」
배후잡기「×」	⇒②.①「①②」
→⇒③④	↓↙←②「②」

### ■타격기

상단흘러치기	←①
상단흘러치기	←②
작수	②
우작수	①
작연수	①.②
작연포	①↓②
도타화란	↘②
상보장권(배후자세)	↘①
상보장권	↘①
가추장	↙①
비배장	↑①
비배장(정면으로 횡신)	↑①
전벽	↑①②
전벽가횡	↑①②.②
전벽가횡가추장	↑①②.②.①
비배장포	↑①②.③④
구르기	→①②

좌익배장	②↘①
좌익배장(배후자세)	②.①
당견(정면보기 : 일어나면서)	②→
당견(배후보기 : 일어나면서)	②
조롱반타	↓①
조롱반타(봉황자세)	↓①
배보(축이동 : 연속캔슬 가능)	←①②
배보맹호장(배보중)	②
배보쇄벽(배보중)(★★)	①②
쌍벽장	→⇒①②.①②
선보도타(앉은 상태)	↘②.①
선보도타(배후자세 : 앉은 상태)	↘②↘
활면각	→③
고월성(자세해체기)	(↑)↗④
부인각	↙④
암각	↙③
이합퇴	→⇒③
부신등퇴(배후보기)	→⇒④
천익십자봉(배후보기에서도가능)	→⇒③④
축전횡이동	→③④
회신히이동	③④
회신히이동	↓③④
창공포(일어나면서)	④
소퇴배신격(앉은 상태)	③.②.①.④
앉아 뒤돌기(앉은 상태)	↙③④
정면보기(앉아뒤돌기중)	→
전선소퇴(앉은 상태)	↘④.④

### ■배후 자세

배후자세 잡기	←③④
배신격	②.①.④
호미각	④
배신하단각	↓③
배신하단각(정면보기)	↓③
후전	→③④
후전도궁각	→③④.③④
고계척	→⇒③
회신히이동	③④
회신히이동	↓③④

### ■봉황자세

봉황자세	↓①②(↓①)
궁보반주-조1	↓①②.①②
궁보반주-조2	↓①②
궁보반주-지	①②
궁보반주-초지	↓①②
하조	③



좌도령	①
우도령	②
중단차기	④
중단차기(뒤보기)	④←
봉황연조	(↖.↑)↗③.③
봉황연퇴	(↖.↑)↗③.④
소퇴	(↖.↑)↗③
봉황선각(점프중)	③
봉황익퇴(점프중)	④
부채차기	④~③
부채차기(축이동)	④~③
전신소퇴	→④.④
등공파각	↑④.④
봉황자세 옆드리기	↓
소점프	↑
뒤돌기	→①②
앞구르기	→③④

### ■홀리기 기술

상중단홀리기	←①④
하단홀리기	↓(✓)①④
상단홀리기(배후자세중 가능)	①④
하단홀리기(배후자세중 가능)	↓①④

### ■연계기

▪ ↓①②.①② ↓①② 일어나며 ②후 ②.① ↘① →→③ →→③  
 이 연계기는 상대의 오른쪽 측면에 일격을 히트했을 때만 들어간다. 그리고 기상 어퍼의 타점을 최대한 높게 잡는다. 상보장권후 샤오유가 정면을 바라봐야 하기 때문에 3(길게)①을 하는 것이다.  
 마지막으로 리합퇴후 샤오유는 뒤를 돌아보기 때문에 같은 커맨드라도 다른 기술인 도계척이 나간다. 리합퇴는 →→을 짧게 끊어서 하지 말고 길게 늘려서 하자.

### ■공중 연계기(기상어퍼 뒤집기 콤보)

위의 연계기 중 앞의 공보반주초지를 뺀 나머지 연계기를 말한다.  
 이 연계기에서 마지막에 들어가는 도계척은 상대가 누워 있다 맞으면 대미지가 높다. 따라서 상대는 뒤로 굴러 일어나려 한다. 이때 호미각으로 상대를 띄울 수 있으니 이를 적극 활용하자.  
 ▪ 앉았다 일어나는 도중-②.②.②.②-③  
 기상어퍼가 히트되면 샤오유는 뒤돌기 상태가 된다. 배신격과 스피릿은 모두 뒤튼 상태에서 나오는 기술이다. 배신격은 상황을 봐서 맞을 만큼만 때리자.

### ■10단 콤보

타이밍은 빠르게 연결하는 것으로도 10단 콤보가 완성이 되니 사용자체에는 어려움이 없다. 그런데 샤오유는 끝까지 10단을 하는 것보다 중간에 끊어도 딜레이가 없는 부분이 있으니 이 점을 활용해야 한다.

↑④~①.②~①②.①.③~④~④.④.①

중 상.상. 중 중.상 하 하.중.중

6~7격 사이의 딜레이가 없다. 7격이 하단이고 6격 종료 후 샤오유는 배후 자세이므로 6격에서 호미각으로 연결시키자.

↑④~①.②~④.④~②.①②~①.④.②

중 상.상 하.하 중 중 하.중.중

4격 히트시 5격은 강제 히트된다. 그런데 5격 히트 후 상대는 이지선다에 빠지게 되는데 이유는 샤오유가 앉은 상태가 되기 때문에 기상 어퍼나 잡기냐의 선택을 할 수 있다.

## ◎ 요시미츠



요시미츠의 띄우기 공격은 오히려 퍼인데, 모든 연계기는 여기서 나온다고 할 수 있다. 오른발 중단킥(↘4)은 딜레이가 거의 없고, 리치가 길다. 앉은 상태에서 이동(↘)하며 ③ 이 후 ↙③.③.④도 좋으며, 기상 ④도 좋다.

### ■잡기

기본잡기 ①③(②④)  
인법노락 ↓↙←①②

### ■타격기

P.K 콤보 ②.③  
PDK 콤보 ②↓③  
만이권 →②  
진전 →②↙②.②.②.②.②  
인법만국 ↙②.②.②.②.②  
자뢰 ↘①.②  
인법만갈 ←①.①.①.①.①.①  
인법만삼 ↙③.③.③.③.③  
도목축(인법만삼중) →④  
요시미츠 블레이드 →②  
귀소 ↘①.①.①.①  
삼산화 ④.④.④  
눈보라 →④  
인법양염 →③④  
인법쿠나사기(인법양염중) ①②  
인법일향포 →③④.①②.③④  
일향포 ④~③  
번개 ③~④  
탄가르기 →③.①  
이슬흠기(앉은 상태) ↘③  
인법만차 ↗③④  
독풍(인법만차중) ←①.①.①.④  
참곡검(독풍중) ↙①  
화염(앉은 상태) ↙←①  
만리도축 (↖.↑)↗④  
참목검 ↙①  
연옥검 ↙①N↙  
절명검(★★) ←←①  
선풍검 ←←①N①  
비공검 ↙①②  
비공습검(비공검중) ↓  
허공영검(비공검중) ←  
혹 →①④N  
불혹 →①④  
크불혹 →①④→②  
하우 ↓①④

만혈맹 ↓①④←①.①.①  
지뇌인 ↑①②  
지뇌주(지뇌인중) →⇒(←←)  
지뇌포(지뇌인중) ③④  
도지뇌(지뇌인중) (↖.↑)↗  
만아구라 ↓③④  
천각무공무(만아구라중) →(←)  
천각만국(만아구라중) ②  
천각일향포(만아구라중) ③  
룽차 ↓↘→①  
독류 ←①②  
독무(독류중) 버튼  
몽상(축이동중) ③④  
전생(몽상중) →  
어영소(몽상중) ①④  
어영반(몽상중) ⇒①④  
인법쿠나사기 →⇒①②  
어영소(인법쿠나사기중) ①④  
어영반(인법쿠나사기중) ⇒①④  
화륜 ←③④(6회 가능)  
요시미츠브레드 ←①④  
칼세우기 ←①④  
독풍만차(인법만차후·독풍후) ③④

### ■공중콤보

- ←①.①.①.①.④ ③ or ←①④(칼세우기)
- ↘②(4번) ↘④
- ↘② →③.①
- ↘② →③ ④ ↓↙① ↙③.③.③.④ or ↙③
- ↘②~↓③④(순간이동 후 배후잡기)
- ↘①.② →③④.①②.③④

### ■10단 콤보

①.②.①~④~④~④.①.①.①.①  
상.중.중 상 상 하.중 (가드불능)  
①.②.①~④.②.②.②~④.①.①  
상.중.중 상.중.중.중 중 (가드불능)  
①.②.①~④~④~④.①~③④  
상.중.중 상 상 상.하 중  
④~④~②.②.①  
상 상 중.중.상 (가드불능)  
④~④~②.②~④.④.①.①.①.①.  
상 상 중.상 상.하.중 (가드불능)  
④.④.②.②.④.④.①.③④  
상.상.중.상.상.하.중 중

①.②.①로 시작하는 것은 앞의 3번을 먼저 선입력한 다음에 ④.④.④를 누르고 3번째발이 나오는 순간에 ①.①.①.①을 눌러주면 간단하다.

## ◎ 니나 윌리엄스



니나의 가장 큰 특징은 짠 손 연타에 있다. 연속 원투에 거의 딜레이가 없으므로 상대는 계속 막고만 있어야 할 정도이다. 이때 하단 기술을 조금씩 써 가며 상대의 체력을 깎거나 막기만 하는 상대를 끌어안고 팔꿈치 치기(↘)

↘①)로 잡아 버리자.

그리고 상대의 허점을 노려 디바인을 성공시키면 순식간에 역전이 가능하다. 디바인의 정식 커맨드는↘↘③이지만 약식으로 ↘③④도 가능하다.

↘①.②와 ↓④.①과 ↓N①.④를 섞어가면서 사용하자. 하단방어를 하는 사람은 어퍼에 히트되므로 디바인이나 오른어퍼같은 것을 넣을 수 있다.

### ■잡기「회피」

사방던지기	①③「①」
거반	②④「②」
거반팔꿈치협고(거반중)	②.①.③
거반팔꿈치치기	②④.①.②.①.②「②」
안고 팔꿈치기	↘↘①「①②」
머리잡아던지기	↘①②「①②」(반격가능)

### ■타격기

원투펀치	①.②
어퍼스트레이트	↘①.②
제일클래식	(↘)①.②↓③.④
세미타레크라식	(↘)①.②↓③.②
연격쌍장	(↘)①.②⇒①②
연돌쌍장	(↘)①.②.①.②⇒①②
쌍장	⇒①②
레이브킥	↓①N④
프로즌킥	↓②.④
스파크콤보	(↘)①.②.①.④
아가미베기	←↘↓↘②
아가미 뚫기	→⇒②
아가미찌르기	→⇒②
헬프핸드	↘①
헌팅스완(★★)	↘①②
머리베기	→⇒①
빈타	←②
더블빈타	←②.②
키링브레이드	←①
사이드스텝라이트스타브	↘②
더블스매시	②.④
트리플스매시	(↘)①.②.④

여왕뺨기	↓③④
P.K콤보	②.③
P.D.K콤보	②↓③
P.D.K콤보 & 라이트어퍼	②↓③.②
P.D.K콤보 & 라이트하이킥	②↓③.④
독뿔기	→↓↘↘②③
어셜트콤보	↘③.①.②⇒①②
데빌키스	↓↘→↘②③
셰이크쇼트(축이동중)	①
리프트쇼트(축이동중)	②
누선쌍파(축이동중)	①②
수면가르기(축이동중)	④
펄킥	(↓↘⇒)→→③
아킬레스킥	→→③
디바인	↘④
디바인캐논1	↓↘③
디바인캐논2	↘③.④
슬라이서	↘④
디바인캐논	↘④.③
닐킥	(↓↘⇒)→→④
디바인캐논	(↓)↘③④
스윙프	↓↘④
하이로우킥	③.④
쇼트스핀하이킥	↓③N④
쇼트스핀로우킥	↓③↓④
로우하이킥	④.③
라이트로우킥 & 백스핀츨	↓④.①
로우킥어퍼	↓③.②
랜딩크라이트어퍼	↗N↓③.②
랜딩킥레프트미들킥	↗N↓③.③
랜딩크라이트하이킥	↗N↓③.④
스파이크라이트하이킥	③.③.④
스파이크라이트어퍼	③.③.②
스파이크라이트로우킥	③.③↓④
어셜트콤보	↘③.①.②
헌팅콤보	↗④.③.④
크릭어택	↘③.②.③
크릭어택라이트하이킥	↘③.②.④
크릭어택라이트로우킥	↘③.②↓③
크릭어택콤보	↘③.②.①.④
래피드라이트콤보	↘③.③.③.④
래피드콤보	↘③.③.③.③
래피드콤보쌍장파	↘③.③.③.①.②→①②
차밍콤보	④.③.②
차밍콤보라이트로우킥	④.③↓④
차밍콤보하이킥	④.③.④
덤블링	↑↘

장악]

③.④.③.①②[목심자꺾기]  
 ①.③.②.①[팔꺾기]  
 ②.③.④.②.②[무릎치고 팔꺾기]

③.①.④.①②.①②[양팔꺾기]  
 ②.①.③.④.①②[어깨꺾기]  
 ①.③④.①.②.①②[목꺾기]  
 ①.②.④.③.①②④[옥터퍼스 스페셜]

해협]

③④.③.④.①②[전신 팔심자꺾기]  
 ③④.④.②.①②[아킬레스건꺾기]

①.③.②④.③④.①②[회전 아킬레스건꺾기]  
 ③.①.④.②④[무릎심자꺾기]

시각]

②.①.①②.①②③[무릎돌려꺾기]  
 ①.③.②.①[팔꺾기]

①.②.④.③.①②③[옥터퍼스 스페셜]  
 ①.③④.①.②.①②[목꺾기]  
 ②.①.③.④.①②[어깨꺾기]  
 ③.①.④.①②.①②[양팔꺾기]

### ■공중콤보

↘④.③ ↗④ ↓④.① ↘③.①.② ⇒①②

어설픈 콤보 3격째는 잘 맞지 않는다. 디바인캐논으로 시작하면 2격째는 캐더펠트 킥(↗③)으로 캐치하자.

### ■최고 난이도 연계기

↘④.③ ④.① →→① →→↓④.① →→③

이 콤보의 어려움은 대시에 있다. 순간적으로 대시하여 기술을 맞추자.

### ■10단 콤보

①.②~①~②~③~③.②.①.④.③

상.상 상 상 상 하.상.상.하.중

①.②~①~②~③~③.②.①.②.④

상.상 상 상 상 하.상.상.상.상

①.②~①~②~④~③.④.②~④.③

상.상 상 상 상 하.하.중 하.중

↘①.②~①~②~③~③.②.①.④.③

중.상 상 상 상 하.상.상.하.중

↘①.②~①~②~③~③.②.①.②.④

중.상 상 상 상 하.상.상.상.상

↘①.②~①~②~④~③.④.②~④.③

중.상 상 상 상 하.하.중 하.중

버튼을 일정하게 처음부터 눌러주면 별 어려움 없이 나간다. 킥으로 넘어갈 때 허점이 있으므로 주의. 만약 디바인으로 끝나는 콤보를 맞춰 상대가 뜨면 다시 공중 연계로...

## ◎ 헤이하치 미시마



1. 일단 섬광열권(①.①.②)을 잘 활용해야 한다. 헤이하치와 진의 가장 강력한 견제기이다. 빠르고 강력하며 가드당해도 빈틈이 별로 없다. 어지간한 상대의 공격은 모조리 끊어버릴 수 있다. ①.①까지만 쓴 뒤 상대의 히트

가 확인되면 ②를 입력해서 쓰면 된다. 익숙해지면 쉽게 쓸 수 있다. 섬광열권의 마지막 ②를 상대가 가드하면 반격을 당하게 되므로, 처음 2방이 확실하게 맞았을 경우에만 ②를 입력한다. 맞은 상대는 무조건 넘어지니 쫓아가서 후속 공격을 노리자.

2. 다살문2단(→①←②)의 활용해야 한다. 거의 빈틈이 없고 상대가 막거나 맞으면 비틀거리게 된다. 이것을 맞추거나 가드시키고 상대가 반격하려고 하면 백대시로 빠진 후 풍신 등으로 가격하면 좋다. 어지간한 상대에게는 다살문을 연속적으로 써도 끊지 못할 것이다. 다살문, 왼어퍼, 다살문 또는 다살문, 오른어퍼 등은 빈틈이 거의 없는 연속공격이다. 참고로 광(다살문 2방째)은 반격기, 흘리기가 통하지 않으나 로우의 손흘리기(←①②)에는 흘러지므로 조심해야 한다.

3. 어퍼캐치를 100% 쓸 수 있어야 한다. 지상에서 오른어퍼를 맞추면 카운터일 경우에는 공중에 뜨지만. 그냥 맞으면 뒤로 추측거리며 물러나게 된다. 이때 풍신대시를 길게 들어가서 풍신권을 쓰면 상대는 가드불능으로 공중에 뜨게 되므로 연계기를 넣을 수 있다. 대시 풍신권(→→N↓↘②)으로도 맞출 수 있는데 좀더 어렵다. 귀신권으로도 되는데, 대시(→→)을 빠르게 해준 뒤 써야 한다. 되도록 길게 풍신대시를 들어가서 풍신권으로 띄우는걸 쓰는게 좋다. 측면에서 오른어퍼를 맞췄을 경우에는 긴 대시가 필요없이 바로 써도 된다. 또 오른어퍼를 맞췄을 때 2를 입력해서 누워 버릴때가 있는데, 이때는 나락 2번과 뇌신권을 넣을 수 있다. 물론 길게 풍신대시를 해서 써야한다.

4. 영족(←←N③④)을 쓸 때 상대의 몸이 닿으면 캔슬이 된다. 이때는 공격권이 더 우세하므로 풍신권, 더블어퍼 등으로 공격하면 된다.

※ 오른발을 카운터로 공격을 받으면 자동으로 상대방의 발을 잡고 재반격을 한다. 자신이 데미지를 받은 후에 상대방에게 더 많은 데미지를 주는 기술이다.

### ■도발

도발 ②③④

### ■잡기

원잡기 ①②  
오른잡기 ②④  
초박치기 →⇒①②  
박치기경쟁 →⇒①④

(레이.폴.진.쿠마.헤이하치만 가능)

### ■타격기

원투펀치 ①.②  
귀곡연권 ①.②.②  
섬광열권 ①.①.②  
기와깨기(앞으면서) ①  
기와봉권(앞으면서) ①.②  
강장파 ①②  
격강장파 →②.①②  
귀곡강장파 ①.②.②.①②  
봉권 ↓↘→②  
무쌍연권 ↘①.②  
나생문 ←②  
다운살-일 →①←②.①  
다운살-이 →①←②.④  
파쇄축 ④~③  
귀신권 →→②  
풍신권 →N↓↘①  
뇌신권 →N↓↘②  
나락 →N↓↘④.④.④  
나락쓸기뒤춤치베기(나락중) ④.④  
나락쓸기귀신권(나락중) N②  
나락쓸기뇌신권(나락중) N①  
격참각(중단) →N↓↘③  
지참각(하단) →N↓↘③  
뒤꿈치베기(일어나면서) ④.④  
공참각 →→→③  
내려차기 →④  
내려차기 →→③  
나선습인각 ↗④.④  
이선공인각 ↗③.④  
나막신밧기(상대방 다운시) (↘)↓④  
영족 ←←N③④  
좌종떨구기(상대 안 넘어짐) →⇒④  
좌종떨구기(정면 히트시 상대 다운) →→N④  
필살기(★★) ↓①④

### ■연계기

헤이하치의 최강 연계기는 기본적으로 귀풍(귀신권-풍신권) 시리즈이다. 귀신권-풍신권을 맞추면 상대와의 거리 또는 축의 엇갈림에 따라서 들어가는 연계기가 달라진다.

## ■귀풍시리즈

1. 상대가 뒤로 엎어져서 넘어갈때

- 귀풍돌파(귀신권-풍신권-돌려차기-파쇄축)  
→→② →N↓↘① ④ (↗)④~③

2. 상대가 앞으로 엎어져서 떨어질때

- 귀풍나삼뇌(귀신권-풍신권-나락 3번-뇌신권)  
→→② →N↓↘① →N↓↘④.④.④(3번) →N↓↘②
- 귀풍나투올파(귀신권-풍신권-나락 2번-돌려차기-파쇄축)  
→→② →N↓↘① →N↓↘④.④.④(2번) ④ (↗)④~③
- 귀풍잡풍파(귀신권-풍신권-잡-풍신권-파쇄축)  
→→② →N↓↘① ① →N↓↘① (↗)④~③
- 귀풍풍나투뇌(귀신권-풍신권-풍신권-나락 2번 뇌신권)  
→→② →N↓↘①(2번) →N↓↘④.④.④(2번) →N↓↘②

위의 연계기들은 엎드린 상태가 끝까지 유지가 되어 들어가는 것들이다.

파쇄축으로 끝나는 연계기들은 플스 프렉티스모드에서는 연계기 인정이 되지 않으나 절대 피할 수 없는 연계기이다. 엎드린 상태라서 낙법도 되지 않는다.

3. 상대가 앞으로 그냥 떨어질때 (누운 상태로)

- 귀풍다살문뇌(귀신권-풍신권-다살문)  
→→② →N↓↘① →①←②.①

4. 상대가 뒤로 그냥 넘어갈때 (누운 상태로)

- 귀풍돌격(귀신권-풍신권-돌려차기-격참각)  
→→② →N↓↘① ④ →↓↘③  
(낙법 하는 상대를 격참각으로 맞추는 연속기이다)

## ■그외 강력한 연계기

- 좌중떨구기(카운터)-오른어퍼-귀신권(풍신권)-나락 2번-뇌신권  
→→④ ↘② →→②(→N↓↘①) →N↓↘④.④.④(2번)

좌중떨구기를 카운터로 맞추면 상대가 비틀거리는데 이때 오른어퍼를 맞춰서 뒤로 주춤거리며 물러나게 한 뒤, 풍신권 또는 귀신권으로 어퍼캐치를 하면 된다. 그다음 연계기는 뇌신권, 잼.잼.다살문 등이 많이 들어가나 나락2번 뇌신권이 가장 좋다.

- 측면에서 오른어퍼-귀신권(풍신권)-잡-풍신권-파쇄축  
↘② →→②(→N↓↘①) ① →N↓↘① (↗)④~③

측면에서 오른어퍼를 맞춰서 주춤거리게 한 뒤.. 풍신권 또는 귀신권으로 어퍼캐치를 한다. 거리가 가깝기 때문에 바로 해주면 된다. 그 다음에 잼을 맞추면 엎어지게 되면 풍신권, 파쇄축을 연계기로 넣을 수 있다.

## ■10단 콤보

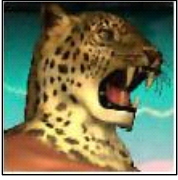
- ②.①.②.②~③.④~④.①.②.①  
상.상.상.상 중.중 하.상.중.중  
↘③.②~②.④.④~①.④.①~②.④  
중.상 상.하.하 중.상.상 중.중  
↘③.②~②.④.④~①.④.①~②.①  
중.상 상.하.하 중.상.상 중.중  
↘③.②~②.④.④~①.②.①.②.①  
중.상 상.하.하 중.상.중.중.중

↘③.②.② 3번은 빠르게 입력한 후 돌려치는 펀치가 나오기 직전에 ④부터 순서대로 하나씩 입력을 하면 간단하다.

→→ ②.①.②.② 로 시작되는 10단콤보는 처음의 →→입력 후 대시가 완전히 끝난 후에 펀치 입력을 해야한다. 서두르면 귀신권이 나온다. 대시동작이 멈춘 후에 입력을 하기만 하면 된다. 중요한건 하나씩 차근차근 입력하는 것이다.



## ◎ 킹



지상전에 강한 면모를 보이는 킹은 공중 연계기가 거의 없다시피한 실정이다. 그러므로 지상전에서 빛을 발해야만이 강하게 만들 수가 있는데. 방법은 간단하다. 킹만큼 잡기 기술이 많은 캐릭터는 없다. 따라서 연결되는 연속잡기를 잘 활용하는 방법이 가장 좋은데, 축이동중의 오른잡기캔슬(②④ →)로 잡기를 피하는 상대방을 컷킥(↑④)으로 띄우는 간단한 방법과 킹의 발반격기는 외운 반격이 되지 않으므로 상당히 좋은 편이다.

그밖에는 아이리쉬웍(←①②) 후의 무릎찍기(③④) 후에 다운잡기가 콤보이다. 앉은 상태에서 앞으로 이동하며 렉브레이크(①) 후에도 다운잡기가 콤보이다(빨라야 함). 또, 연속잡기모션만 취한 후 →↓↘ 컷킥이나, 블러터싸이크론(①②.①)등도 좋다. 그랜드스매쉬(→→N②)가 히트할 경우 보통 ①②로 잡지 말고, ①②↑↓③④를 해주도록 하자(빨리 할 필요는 없다). 그 후에 다운잡기가 콤보이다(약간 대시필요).

### ■잡기「회피」

기본잡기	①③「①」
기본잡기	②④「②」
스트렛지버스터(등뒤에서)	←→①②
툼스톤파일드라이버	↘⇒②「②」
자이언트스윙	→←↘↓↘⇒①「①」
DDT	↓↘↓↘①②「①②」
프랑켄슈타이너	↘③④「X」
휘기퍼레그로크	↘①②「①②」
스플릿파워붐	↓↘←①②「①②」
중단잡기(상대방 앉아 있을 때)	↓①③(②④)「①②」
코코넛러쉬	↘②③「②」
재큐어파일드라이버	↓↘→①「①」
플라잉프레스(재큐어파일드라이버중)	①②「X」
버스턴크라브(재큐어파일드라이버중)	①②.③.④.①②「X」
아이리쉬웍	←①②
당기기(아이리쉬웍 직후)	①③「①」
날려버리기(아이리쉬웍 직후)	②④「②」
걸기(아이리쉬웍 직후)	③④「③④」
얼티밋태클	(↓)↘①②[②]
태클펀치	②.①.②.①.②[①(②)]
완랍십자고(얼티밋태클중)	①②「①②」
레이징윈드(완랍십자고중)	①.②
슬십자고(얼티밋태클중)	③④

### ■타격기

원투펀치	①.②
원투어퍼	①.②.①

스트레이트어퍼	②.①
레프트스트레이트라이트어퍼	↓①.②
스매쉬어퍼	→→②
그랜드스매쉬	→→N②
크라잉크로스츨	→→①②
다이너마이트어퍼	↓↘②
블랙붐	→↓↘N①②
렉브레이크	↓↘①
너클붐	↗①②
엘보드롭(상대방 다운시)	(↖.↑)↗②④
엘보다운	↓①②
블루터싸이크론	①②.①
턴캘리어트(블루터싸이크론1발 후)	뒤돈 상태 ①②
문설트바디프레스	①④
재큐어임팩트	⇒①②
가드무너뜨리기	→⇒①②
솔더태클	(→)②③
다이너마이트어퍼(일어나면서)	②
아리킥1	↓③④.④.④
아리킥2	↓↘④.④.④
아리킥3	↓③④ (카운터히트시) ④.④.④.④
아리킥어퍼(아리킥 1발-2발-3발 후)	②
드롭킥	(→→)③④
새틀라이트드롭킥	→→→③④
제일킥	→→④
893K	←④
래그캘리어트(축이동중)	③④
애로우스트레이트(축이동중)	②

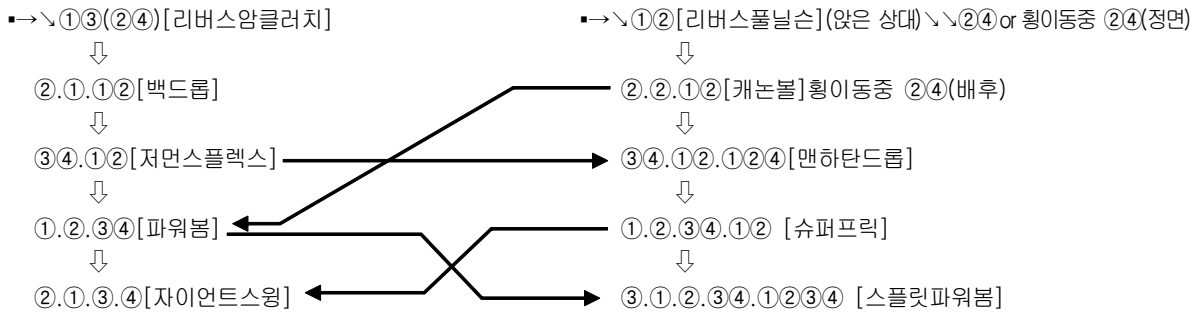
### ■연계기

컷킥(↑④)이나 스매쉬(→→②)로 상대방을 띄운 후 ②.① 후 ①②.①이 가장 무난하면서 많이 사용하는 연계기이다. 한 가지 알아둘 것은 워처럼 상대방을 띄운 후 바로 →→④하는 것은 원투펀치를 친 후 하는 것과 데미지는 같다. 그러므로 띄운 후 잔공격보다는 강한 공격을 하나 하는 것이 낫다.

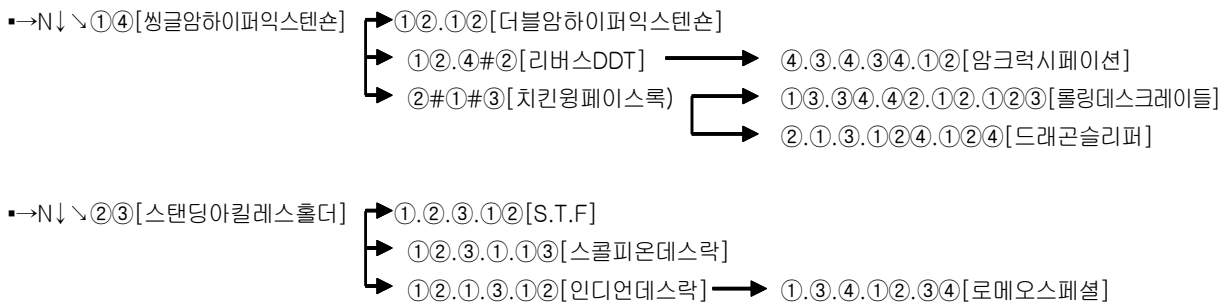
### ■다운 잡기

다운잡기(상대방 다운시)	↘①③(②④)
넘어진 상대의 오른쪽	①②
몸뒤집기(상대의 왼쪽)	②
세미자이언트(상대의 다리쪽)	↘①②「①」
골든해드배트(상대의 다리쪽)	↘②④「②」
피큐어포레그록(상대의 다리쪽)	↘②④「①②」
역응우교(옆드린 상대의 머리쪽)	①②
허브보스턴클럽(옆드린 상대의 다리쪽)	③④
카멜크러치(옆드린 상대의 왼쪽)	①
궁실고(옆드린 상대의 오른쪽)	②

■연속잡기



■연속꺾기



※처음에 누른 버튼을 #표시있는 버튼입력이 끝날때까지 누른 채로 유지한다.

■10단 콤보

- ①.②.①~①.②~④.④.④~①.①
- 상.상.중 중.상 하.하.하 중.중
- ①.②.①~①.②~④.④.④~①.③
- 상.상.중 중.상 하.하.하 중.중
- ①.②.①~①.③~③.④.④.①.①.
- 상.상.중 중.상 중.하.하.중.중
- ①.②.①~①.③~③.④.④~①.③
- 상.상.중 중.상 중.하.하 중.중
- ①.②.①~①.③~③.④.③~②.①②
- 상.상.중 중.상 중.하.하 하.던지기

펀치계열은 먼저 선입력으로 입력을 해둔 다음에 킁은 나오는 모션 후에 다음 버튼을 입력하는 식으로 하면 그다지 어려운 것이 없다.

## ◎ 레이 우롱



레이는 용성 중단각과 후소퇴가 주력 기술이 된다. 특히 후소퇴는 상대가 가드를 해도 딜레이가 없는 초사약 기술이다. 용성은 일격까지만 사용하면 딜레이가 전혀 없고 그 이후로는 횡신으로 오형권으로 자세를 바꿔 공격

할 수 있다. 레이에게 있어서 잡기는 전력상 빼놓을 수 없다. 특히 ↗①②잡기는 대미지도 상당하고 후속 이치선다(기상 ④나, ④~③)가 있으니 적극 활용하자. 그리고 일단 상대를 띄우면 잼 후 용성 중단각이 거의 대부분 콤보이다.

### ■잡기「회피」

비공각	①③「①」
깃조이기	②④「②」
끌어쓰러뜨리기	→⇒①②「①②」
도락주	↘①③「①③」
하단흘리기	↓①③(②④)
추보	→③④

### ■타격기

리드잡	①
전신포	①②
전신연포-상단	①②.①
전신연포-하단	①②↓①
전신봉추	①②.②
석두	←①②
용성 중단각	→N①.②.①.②.④
용성 하단각	→N①.②.①.②.③
종조아	→N②.①.②.①
뇌광중단각	⇒④.②.①.②.④
뇌광하단각	⇒④.②.①.②.③
연미락	(↖)↗②
뇌광도각	→→→③
선풍연각	③~④
배후자세(선풍연각중)	↑
눅기(선풍연각중)	↓
기마자세	→N
요진격	→N③.④
호존산	→N③↓④
량야요진격	→N④.①.②.③.④
량야호존산	→N④.①.②.③↓④
호류퇴	④~③
비소조	←①④
봉황선풍각(★★)	←①④ 후 ④
응조연각	←①④ 후 ③.③.③.③

권참연각(앞드리기-상대는 다리쪽)	④~④.③.④
후소연무	↘④.④
취보(상단흘리기)	→③④
취보격(취보중)	①
취보퇴(취보중)	③④
허환각	③.③
눅기	↓③④
앞드리기	↓①②
배후보기	←③④
캔슬(배후보기중)	←

### ■누운 상태

눅기(상대-머리쪽)	↓③④
앞드리기로 변환	↓①
눅기(앞드린 상태에서)	①
도공각(상대-머리쪽)	③④
양침후소연무(상대-머리쪽)	③~④

### ■앞드린 상태

앞드리기(상대-머리쪽)	↓①②
복침호류퇴(상대-머리쪽→누운 상태)	④~③
호류퇴(앞드리기 : 상대-다리쪽)	④~③
복침소퇴(상대-다리쪽→앞드린 상태)	③~④
복침활(상대-다리쪽→누운 상태)	③~④

### ■배후자세

배신타(다시 배후상태)	①
배신타소타	↓①
배신포추	②
배신포	④
배신포소연무(사권자세)	↓④
배신포미락	(↖)↗②
배인락	③④.③④.③④

### ■호형권 변환하기

사권(용성1발째)	→N①(↑)↓
호권(용성2발째)	→N①.②(↑)↓
표권(용성3발째)	→N①.②.①(↑)↓
용권(용성4발째)	→N①.②.①.②(↑)↓
학권(용성5발째)	→N①.②.①.②.①(↑)↓
사권1(축이동중)	①④
사권2(배후에서)	↓④
사권3	→②③
사권4	↘④↓
용권·호권(사권에서)	↑
표권·학권(사권에서)	↓

■사권

사들연격	②(⇒용권) ②(⇒용권) ②(⇒호권)
사식	①.①.①.①.①.①(도중 ⇒사권)
사미	③
항잠각	④(다시 사권)
병취	①③
체력회복(병취중)	①② (취권)

■호권

사조호	①
동호조	②
호소퇴	④
용성중단각	③.①.②.①.②.④
용성하단각	③.①.②.①.②.③
호선각	③

■용권

용포	②(⇒호권)
용아	①②(⇒호권)
용미	③
용아연격	④.②.②.③
량아요진격	④.①.②.③.④
량아호준산	④.①.②.③↓④

■표권

표수	②
표쌍조	①.②
표소퇴	③
뇌광중단각	④.②.①.②.④
뇌광하단각	④.②.①.②.③
비소조	←③

■학권

학돌	①
학익	②
도학연격	③.④.②.③
학조	④

■연계기

상대가 앉아 있을 때 호권중 ②를 히트시키면 ㄱN④가 콤보다. 이때 용성중단각을 공중콤보로 넣어주면 90이 넘는 대미지를 줄 수 있다.  
 ㄱ④로 띄우거나 오른어퍼로 띄운 후 용성4발째 (↑)↓ 후 ④를 하거나, ①② 후 ↓①.①.① 후 ④를 해도 좋다. 위의 ④ 후에는 사권의 자세를 잡을 수가 있다.  
 사권에서 ②.②→② 후에 호권이다. 호권에서 용성을 넣을 수가 있다. 중간에 권법으로 변환한 뒤 공격을 하자. 용성중단각 후 학권을 잡은 다음에 도학연격도 좋다.

■최고 난이도 연계기

▪↓③④ 후 ③④.①→N①.②.①.②.④ →⇒ 앉았다 일어나며 ③ 대부분의 경우 횡신 잼으로 상대를 엮어뜨릴 수 없다. 그러나 가끔 상대의 공격을 눕기로 피한 후 도공각을 성공시키면 엮어지는 경우도 있다. 어떤 경우든 대시 축퇴는 반드시 들어가는 기술이므로 꼭 성공시키자.

■10단 콤보

①.②~①.③④.②.①~④.①~④.④  
 상.상 하 중 중.중 상.중 하.상  
 ①.②~①.③④.②.①~④.①~②.③  
 상.상 하 중 중.중 상.중 중.상  
 ①.②~①.③④~③④.③④.①.①.②  
 상.상 하 중 중 중 하.하.중

상대가 초보가 아닌 이상 3격 째에서 4격째로 넘어가는 순간 다 끊는다.

## ◎ 진 카자마



통발은 상대의 백 대시와 횡신을 잡을 수 있으니 적극 활용하자. 통발이 후에는 나락으로 연결하자. 풍신이 상단 판정을 받는데, 풍신 대시 캔슬(→↓↘N→)은 →→과 같은 효과이므로 풍신대시 중에서도 통발이 나락을 상기하자. 웨이브 대시(풍신 대시 캔슬을 반복 : →↓↘N→↓↘N→↓↘...)는 상대와 거리가 벌어졌을 때 유용하게 쓰이며 심리적으로 상대에게 압박을 줄 수 있다.

풍신 공격시 상대가 앞으면, 귀살(축이동중 ②), 통발, 기상 어퍼(일어나면서 ②) 등을 이용하여 공중 연계기로 상대를 제압하자.

### ■잡기「회피」

돌려찍기	①③「①」
천둥	②④「②」
초박치기	→⇒①②「①②」
얼티밋태클	(↓)↘①②「②」
망루무너뜨리기	↓↘←①③「①」
백산	↘②③
반격기	←①③(①④)

### ■타격기

원투펀치	①.②
쌍각(일어나면서)	①.②
섬광열권	①.①.②
귀곡연권	①.②.②
귀풍문	①.②.④
통발	→→②
귀팔문	↘①.②
귀팔문캔슬(귀팔문중)	→→N버튼
식문쌍각	①.②.③.④
식문쌍각-개	①.②.③→④
강할	→②
귀살(축이동중)	②
추돌(일어나면서)	②
마신권	←⇒②
나살문1	←⇒②.①.②
나살문2	←⇒②.①↘②
풍신권	→N↓↘②
초풍신	→N↘②
뇌신권	→N↓↘①
뇌신권 중단각	→N↓↘①.③
뇌신권 하단각	→N↓↘①.④
귀신 멸렬	(←)←①④
귀신목떨구기	→③
좌종떨구기	→→③

공참각	→→→③
대중떨구기(일어나면서)	④.④
대중떨구기	↘④.④
파쇄축	(↘)④~③
나락쓰기	→N↓↘④.④
나선환마각	↘④.④.④.④
단축	④
백로유무	④①.②.④
백로유무하단각	④①.②↓④
무릎차기	→④
금강채	←①②

### ■연계기

▪↘② →→ ↓↘② →↓↘①.③  
대시 초풍(→→ ↓↘②)에서 대시가 정지하기 직전에 ↓↘②를 넣어준다.

▪(상대 우측) ① ↔②.①↘② →→① ↔②.①.② ↘④~③  
대시-잡으로 상대를 덮어뜨리는 것이 포인트이다. 낙법이 안되기 때문에 파쇄축이 들어간다.

### ■최고 난이도 연계기

▪→N↘② →N↘② →→ →N↘②  
▪→N↓↘② ↔②.①↘② →→ →N↘②

▪→↓↘② ↔②.①.② →→②

나살문 마지막 3격을 상대가 최정점에 있을 때 맞춰야 통발이 경직이 없는 상태에서 상대의 발바닥을 히트 가능.

▪→→→③ →→ →N↘②

### ■10단 콤보

③.②~③.③.①④.②~②.①.②  
상.상 중.상.하상.상 중.중.중  
③.②~③.③.①④.②~①  
상.상 중.상.하상.상 중  
←②.④~④.④~④.②.①④.②~①  
상.상 상.하 중.중.하상.항 중  
←②.④~④.④~④.②.①④.②~↓③④  
상.상 상.하 중.중.하상.상 하상  
→⇒②.①.②.②~③.④~④.①.②.①  
상.상.상.상 중.중 하.상.중.중  
→⇒②.①.②.②~③.④~④.③~②.①  
상.상.상.상 중.중 하.하 중.가드불능  
→⇒②.①~④.④~②.④.③~②.①  
상.상 중.중 하.중.하 중.가드불능

→→N②-①형은 4격째까지는 빠르게 입력하고 그 이 후부터는 리듬있게 입력하자. 단 9단 콤보는 전부 빠르게 입력.

## ◎ 화랑



화랑의 특징은 플라밍고에 있다.

→N↓↘③으로 약간 횡신을 하며 플라밍고를 잡는 이 커맨드는 플라밍고 자세와 횡신을 동시에 할 수 있어서 상대의 배후를 더 쉽게 노릴 수 있으므로 자주 써주자. 화랑은 현란한 발놀림, 발바꾸기에 이은 공격 변화 등이 무엇보다 특징이므로 하단이 빈약하지만 심리전으로 상대를 제압하자.

원스텝이나 오른스텝에서 레버를 앞으로 밀어주면서 발을 누르면 플라밍고 자세가 나오는데, 여기서 캔슬이 된다. 이 후 ① 또는 ②를 친 후 다시 위와 같은 방법으로 구사를 해도 되며, 중간에 오른어퍼나 스카이블레스트를 써도 좋다.

레버를 앞으로 밀면서 ④.②.③.①을 번갈아가면서 해보자. 어느정도 익숙해지면 스텝에 따라서 캔슬이 되면서 ①이나 ②에 따라서 스텝이 바뀐다는 것을 알 수가 있다. 중간에 플라밍고자세를 잡을 때 축이동을 하여서 상대방의 좌우로 이동을 하면서 틈을 노려볼 수도 있을 것이다.

### ■잡기「회피」

호크윈드	①③「①」
볼브레이카	②④「②」
대몬힐	↓↙←③
소드취시스로	↓↙①③
코브라바이스트로	→⇒②
하단 흘리기	↙①③(②④)

### ■공통기술

스카이블레스트	→↓↘④
캔슬플라밍고	→③(④)

### ■왼발 앞자세에서

오른발플라밍고	→④
스텝바꾸기	③④
미들백블로우-좌	⇒②
미들백블로우-우	→②
더블잡	①.①
더블잡로우킥	①.①.③
더블잡로우엔하이킥	①.①.③.③
원시펀치	①.②
원시펀치사이드킥	①.②.③
원시펀치라운드킥	①.②.④
발꿈치내려찍기(일어나면서)	④.④
바디블로우	↘①②
R.L킥-오른스텝	④⇒③
R.L킥-원스텝	④.③

중단우측 후리기	→④.④
우반월 후리기	←④
회전발꿈치내려치기	→⇒③
앞다리베기	↙④
페인트발꿈치내려찍기	↙④.④
스텝인사이드킥	(→N↓↘)→③.③
라이징브레드	→N↓↘④
바주카킥	→⇒④
파이어크래커2발째	↓④.④
에어팡	③.④
사이드킥콤보	↘③.④
헌팅호크	↗③.④.③
라이트킥콤보	④.④.④.④
라이트킥콤보로우	④.④.④.③
라이징킥콤보2번째-좌폼세	④.④
라이징킥콤보2번째-우폼세	④⇒④
라이징킥콤보3번째-좌폼세	④.④←④
라이징킥콤보3번째-우폼세	④.④⇒④
라이징킥콤보3번째-라이트플라밍고	④.④.④
레프트킥콤보	③.③.③.③
레프트킥콤보로우	③.③↓③
레프트킥콤보2번째-우차기	③.③.④
레프트킥콤보2번째-우차기-우중단차기	③.③.④.④
레프트킥콤보로우-우측흠기	③.③↓③.④
레프트킥콤보-우측흠기-우중단후리기	③.③↓③.④.④
레프트킥콤보3번째-우측후리기	③.③.③.④
레프트킥콤보3번째-우측후리기-우중단차기	③.③.③.④.④
날아 옆후리기-레프트 플라밍고	↑③
폼세바꾸기-등보이기	①②
힐익스플로전(★★)	↙③④(←←로 캔슬)
레프트플라밍고 페인트	⇒③N

### ■오른발 앞자세에서

라이트리버스킥	④.④
잼스트레이트	①.①
라이트닝브로	②.①.①
첸소힐	④.③
스핀킥	←④
플라즈마블레이드	→④.④
커트백	→⇒④.③
더블스크류	③.③
롤링라이트킥	③.④
좌반월 후리기	←③
힐나이프	→③.④
셋업-레프트플라밍고	→③
셋업-후폼세 등보이기	→③←
헌팅소배트	→⇒③
라이트플라밍고 페인트	⇒④N



## ■왼발 플라밍고

레프트플라밍고(왼발앞자세)	⇒④
레프트플라밍고 페인트	①
플라밍고킥콤보	③.③.③
플라밍고킥콤보2발째-우측 후리기	③.③.④
플라밍고킥콤보2발째-우측 후리가-우중단차기	③.③.④.④
라이트백블로	②
플라밍고 라이트소배트	④
플라밍고 라이트스웍	(↓)✓④
플라밍고 레프트로우킥	(↓)✓③
플라밍고 레프트힐	→③
플라밍고 레프트엑셀	←③
이동	→,←,↑,↓
킬링호크	①④ ①④

## ■오른발 플라밍고

라이트플라밍고(오른발앞자세)	⇒④
라이트플라밍고 사이드킥	④
레프트백블로	①
플라밍고 레프트 소배트	③
플라밍고 레프트 스웍	(↓)✓③
플라밍고 라이트 로우킥	(↓)✓④
플라밍고 라이트힐	→④
플라밍고 라이트엑셀	←④

## ■연계기

- ↓\④ ③④ →③N③.③.④ ④  
스카이블레스트를 히트시킨 후 바로 발을 바꿔 주자. 상대가 간신히 맞을 정도의 높이에 왔다고 생각되면 연계기를 시작 하자. 네 번째는 원래 맞지 않는 것이니 신경쓰지 말자.
- ↓\④ ③④ ③~④  
발바꾸기 하자마자 롤링 킥이 나가야 하므로 입력이 정말 빨라야 한다. 대미지도 수준급..
- ↓\④ ③④ ←③ →→③  
발바꾸기는 스카이 블레스트가 근접히트하지 않았을 경우 ③④보다는 →③④로 해 주자. 이지선다 부분은 상대가 다운을 유지하면 체인소 힐을 맞출 수 있고 상대가 다운 공격을 의식해 일어날 경우 스카이블레스트와 잡기 중 하나를 선택 하자.
- 오른발 앞자세 →④.④「→③.④.③」 ③④ ⇒④ ④ ③  
셋업 플라밍고 다음 ④를 너무 빨리 누르면 하단 발차기가 나가니 조심하자. 오른어퍼로 띄운 경우에도 해당되며, 오른어퍼가 히트되면 →→④를 한 후에 (상대방 뒤로 돌아감) 오른어퍼 후에 ③.③.③.③을 해도 좋다.

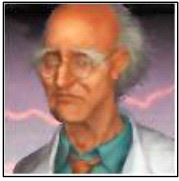
만약에 상대방이 앞으로 전진이 되는 공격을 구사하면서 빠져나가려 한다면 다시 →→④(상대방의 뒤로 돌아간 상태이므로 2P자리가 된다)

## ■10단 콤보

왼발앞자세  
②.②~③.④~③.④~④.④.④.③  
중.상 상.하 중.중 하.상.중.상  
오른발앞자세  
①.②~③.④~③.④~④.④.④.③  
중.상 상.하 중.중 하.상.중.상

화랑의 10단은 플라밍고 자세에서 파생되는데 타이밍은 어려운 편이다. 플라밍고후 3격째와 5격째 그리고 7격째에서 가드할 수 있다. 전체적으로 느려서 보고 막을 수 있다는 것이 단점.

## ◎ 닥터.B



닥터.B는 다루기가 어렵다. 자주 넘어지기 때문인데, 넘어져서도 나오는 기술은 많은 편이다. 그러나 일으켜 세워서 싸워야 하는 경우도 많다. 넘어진 상태에서는 ←←③④ or ←← →①

②(③④) or →→ 등이 좋다. 서서 싸울 경우는 주로 기를 모은 후의 기술이 강하므로 잘 활용하는 것이 좋고, 상대방의 기술을 흘리는 모션이 2가지나 있으니 잘 이용하자.

엎드린 상태에서 앞이나 뒤구르기를 하려 하지 않는 것이 좋다. 그럴 경우 닥터.B의 몸에서 전기가 발생하며, 자신도 데미지를 받게 된다.

### ■잡기

아이리쉬웍(상·중단힐린 후)	①② 후 ①②
중단잡기(앞은상대-상·중단힐린 후)	①② 후 ③④
아이리쉬웍(킹 : 허초자결)	①④ 후 ①②
어깨찍기(아이리쉬웍전 ①고정 후)	②.②.②
축돌기(킹 : ①고정-어깨찍기동시에)	①④
머리찍기(줄리아 : 축돌기중)	②.①.③.④
축돌기-허초할복(아이리쉬웍전 ①고정 후)	②.②.②.②.②
스텝밟기(허초할복전-기모오기)	③④
슬더태클(킹 : 스텝밟기중)	①②
대시크로스츄(어깨찍기 후)	③④
박치기(헤이하치 : 엎드린 상태-상대방이 머리쪽)	←←→①②
박치기(헤이하치 : 누운상태-상대방이 다리쪽)	←←→①②
엉덩이 찢기(헤이하치)	배후잡기
팔잡아들리기(폴)	좌측잡기
앞어치기(폴)	우측잡기

### ■타격기

원투펀치	①.②
더블어퍼(헤이하치)	↘①.②
기술흘리기(상·중단펀치계열)	①②
기술흘리기 후 전류흐를시(중·상단)	자동반격
슬라이딩(로우)	→③④
넘어지기	←①④
디바인(니나)	↓④
하단2연타(니나)	③.④
카스크콤보(건 잭)	✓③.④.③.④.③
회피돌기	②.①
만아구라(요시미츠)	↓③④
전진이동(요시미츠 : 만아구라중)	③(④)
만아구라 이동중 공간이동시	데미지회복

만아구라 이동중 연속이동시	데미지감소
기상하기(요시미츠 : 만아구라중)	↑
기모오기	③④
영족(헤이하치 : 기모오기중)	←
배후기모오기	←③④
배후영족(배후기모오기중)	←(→)
점프차기(배후영족중)	③(④)
자폭하기(배후기모오기중)	↑
고계척(샤오유 : 배후자세에서)	→→ ③
돌려치기(로우 : 배후자세에서)	→→ ①
하단피하기	↓①②
마신권(축이동중)	②
마신권·뇌신권(축이동중)	②.①
잭어퍼	→→ ②
뇌신권	↗①
전진어퍼	↗②
다단공격1	→→①.④.③.②.①
다단공격2	→→①.④.③.③.③.②.①
온몸던지기	→→④
기상하기(온몸던지기 후)	←(→)
날아차기	→→③
회전몸던지기	→→N③
몸던져 헤딩	→→③④
요시의 광속베기(카운터시)	→→N②
노인중단각(기모은 후)	↗①.③.③.③.③
19연타 마하브레이크(노인중단각중)	→③ (9연타 후) ④.④.④.③.③.③.③.③.①.②

### ■연계기

↗② 후 연속3번이 가능하며, 아니면 바로↗①도 가능하다. 축이동중 ②카운터히트시 ↗② 후 ↘①.②(더블어퍼)도 가능하다.

주로 연계기랄 것이 거의가 없는 편이다. 그러나 아이리쉬웍 후의 배후스텝 후의 기모오기 자세에서 19연타를 사용하거나, 축이동 마신을 사용하는 것이 상당히 좋다고 본다.

뒤로 기를 모은 후에 →→ ① 후에는 상대방이 뒤를 돌아보게 되므로 이때는 →→①.④.③.②.①을 사용하는 것이 좋다. 언제든지 넘어지려는 포즈가 나올때에는 ②~①을 눌러준 다음(회피동작) 바로 자세를 다시 잡아서 공격을 할 수가 있으며, 아무 공격을 시도해도 되며, 앞으로 레버를 밀어주어도 넘어지지 않는다. 그러나 경우에 따라서는 넘어지려 할때에 레버를 위로해서 폭발을 하도록 하며, 다른 경우는 몸에서 전류가 흐르는 시기에 ③④를 눌러주어도 굉장히 좋다.

이때 상대방이 덤블링 자세에 맞을 경우는 도궁각 등의 누워서 공격하는 것이 히트한다. 물론 콤보로 이어진다.

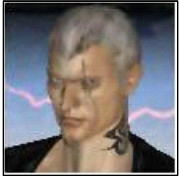
## ■다운상태기술

독뿔기(누운상태)	①(②)
바닥기기(누운상태-상대방이 다리쪽)	←(→)
옆구르기(누운상태-상대방이 다리쪽)	↑(↓)
기상하기(누운상태-상대방이 다리쪽)	④(←)
하단차기(누운상태-상대방이 다리쪽)	③
하단이동차기(누운상태-상대방이 다리쪽)	④.④
권참연각(누운상태-상대방이 다리쪽)	③.③
(누운상태-상대방이 다리쪽)	④.④.③.④.③.④
덤블링(누운상태-상대방이 다리쪽)	(→→)←←③④
크로스츄프(누운상태-상대방이 다리쪽)	→→①②
닐킵(안나 : 누운상태-상대방이 다리쪽)	→→④
조공각(레이 : 누운상태-상대방이 머리쪽)	③④
독뿔기(누운상태-상대방이 머리쪽)	①(②)
하단차기(기상하기 : 누운상태-상대방이 머리쪽)	③
어깨치기(누운상태-상대방이 머리쪽)	→→①②
어깨치기(누운상태-상대방이 머리쪽)	←←(뒤구르기중)→①②
하단차기(레이 : 옆드린 상태-상대방이 다리쪽)	④
하단차고일어나기(옆드린 상태-상대방이 다리쪽)	③
눕기(옆드린 상태-상대방이 다리쪽)	①(②)
두발차기(덤블링 : 옆드린 상태-상대방이 다리쪽)	→→③④(③④)
눕기(옆드린 상태-상대방이 머리쪽)	①(②)
하단일어나기(옆드린 상태-상대방이 머리쪽)	③
슬라이딩(옆드린 상태-상대방이 머리쪽)	③④
덤블링(옆드린 상태-상대방이 머리쪽)	(→→)←←③④
두발차기(헤이하치 : 옆드린 상태-상대방이 머리쪽)	←←③④
크로스츄프(옆드린 상태-상대방이 머리쪽)	→→①②
크로스츄프(옆드린 상태-상대방이 머리쪽)	←←(뒤구르기중)→①②
덤블링(옆드린 상태-상대방이 머리쪽)	←←(뒤구르기중) ③④

## ■특수동작

▪서있기(가드중 뒤로 넘어지려 할 때)	→
▪파워게이지채우기(인법만차「↓③④」중)	공간이동시
▪이동하기(파워게이지소모 : 인법만차시)	③(④)
▪기술구사 후나 넘어진 상태	③④
▪덤블링(몸에서 전기가 발생할 때)	③④
▪회피돌기(몸에서 전기가 발생할 때)	①②
▪기모오기(누운 상태)	버튼 4개

## ◎ 브라이언 퓨리



화려한 기술은 별로 없으나, 이지선다의 기술과 강력한 마하브레이크 등의 기술과 슬러시콤비네이션과 마하콤비네이션의 기술이 강하므로 잘 활용할 수 있다. 주로 이지선다의 기술을 사용하여서 상대방으로 하여금 압도

유도를 한 후 ↓↘→① 또는 ↘④ 등의 기술을 넣자. 띄우기 기술이 생각보다 많으므로 ↘③과 같이 사용하자

접근전에서는 ①.②와 ↘①.②를 번갈아 가면서 사용하고 때에 따라서 ①.④.③만 사용하며, 상대방의 펀치공격을 대비해서 ↓↘←② 또는 상·중단이 많으므로 앓는 상대방에게는 ↓N①나 ↓↘→① 또는 ↓↘→ ②(히트되는 순간 ②) 등을 노리면 아주 좋다. 간혹 뒤로 빠져서 마하브레이크를 써도 좋다.

### ■잡기

DDT	①③
낙하형 블랜버스터	②④
데스메신저	↓↘①②

### ■타격기

노던라이트콤비네이션	①.②.③
소크글러브	→①②
서전크로스플러스원	①.④.③.③
해머 드라이버	①②
라이트닝블로우	↘①.①.①.①
퓨리 러시(①진행중 ②)	↘①.①.①.①.②
라이징콤비네이션	(→)①.②.①.②
브레이징콤비네이션	(→)①.②.①.④
레프트바디블로우	↘①
바디어퍼(일어나면서)	②
아토믹블로우(바디어퍼히트시)	←
마하펀치	→→②
데빌크로우(축이동중)	①
사이드해머(축이동중)	②
팬텀크로우(축이동중)	①.②
더블보디블로우	↘①.②
라이트백너클	←②
더블백너클	←②.①
슬러시콤비네이션A	←②.④
슬러시콤비네이션B	←②.①.④
마하콤비네이션	←②.①.②
쇼트어퍼(일어나면서)	①②
스네이크팡	(←,↓)①②
아토믹콤비네이션	①.④.②.④
아토믹콤비네이션	①.④.②.①.④

스네이크콤비네이션	①.④.②.①.②
레프트어퍼(일어나면서)	①
슬라이서	→→③
스토핑	←③
스토핑페인팅스트레이트	←③.②
스토핑페이트니	←③.④
스토핑트리플펀치	←③.②.①.②
카트링콤비네이션	③.②.①.④
카트링플러스원	③.②.①.②
스나이퍼소켓콤보	→④.③.④
프라잉닐릭	←←④
니크래시(일어나면서)	③
더블니크래시(일어나면서)	③.④
스나이퍼소켓	(↑)↘③
플라잉힐	(↑)↘④
퀵로우킥	↓④
래그스매시	↘④
니킥	←④
어퍼컷	↓↘→①
바디어퍼	↓↘→②
아토믹블로우	↓↘→②(히트시②)
니크래시	↓↘→③
더블니크래시	↓↘→③.④
턴킥	↓↘→③④
스웨이	↓↘←
스웨이 라이트스매시	↓↘←②
스웨이 레프트스매시	↓↘←①
스나이퍼	↓↘←④
퀵소배트	↓↘←③
더블퀵소배트	↓↘←③.③
프리즈콤비네이션	←③.②.①.④
스토핑트리플펀치	←③.②.①.②
카플링플러스원	③.②.①.②
스네이크엣지	↘③
사이드로우	↓③④
퀵소배트	③.③
필살기(★★)	←④①
필살기(★★)	→④①

### ■연계기

- 공중에 띄운 후에는 원펀치 후 ← ②.①.②가 가장 무난하다. 그러나 ↘④로 히트를 할 경우 ① 후에 마하브레이크→→②가 무난하며, →④.③.④나 ↘①.①.①.①.②를 해도 좋다.
- ↓↘→ ①로 띄운 경우는 상당히 높게 뜬다. 이때에는 ① 후에 ←②.①.②를 해도 좋고, 바로 ←②.①.②를 해도 좋다. 또한 ①.④ 후에 사용하여도 좋다.

- ↘③ 후에는 바로 ③을 하고 원펀치 후 마하브레이크도 가능하나 상당히 어려운 편이다.
- ↓↘→ ③ 또는 일어나면서 ③을 카운터로 히트할 경우는 바로 ←②.①만 하고 다시 ←②.①.②(←②.①.④)를 하면 엄청난 데미지를 줄 수 있다.
- 일어나는 중에 ②는 히트전에 다시 ②를 눌러주면 상대를 뒤로 던지는데 이때에도 ←②.①.②(④)이 가능하다.

### ■10단 콤보

- ←③~④~①.②.①.④~②.①.④.②  
상 중 중.중.상.상 상.상.중.상
- ←③~④~①.②.①.④~②~④  
상 중 중.중.상.상 상 상
- ←③~④~①.②.①.④~③~④  
상 중 중.중.상.상 상 중

4번째까지는 모션을 보면서 천천히 눌러주고 5번째 입력부터는 빠르게 입력하는 것이 쉽다.

### ◎ 곤



큰 캐릭터에게는 상단공격이나 잡기에 당하지 않으며, 오우거의 불에도 데미지를 입지 않는다. 곤은 장거리 공격에 상당히 약한 반면, 접근전에서 빛을 발하는 캐릭터라고 볼 수 있다.

공격중에 카운터로 맞지만 않으면 별로 어렵지 않게 적을 상대할 수 있다. 또 공중에서 연계를 맞을 경우 아무버튼이나 눌러주면 바로 자세를 잡고 낙하한다. 그러므로 많은 기술을 맞지도 않는다.

④.④.④.④.④③이 히트할 경우, 상대방이 공중에 불을 맞은 채로 뜨게 되는데, 처음의 ③이 하단인만큼 중간에 캔슬해서 ↗①같은 공격이 주효할 것이다.

### ■잡기

- 던져물기 ①③(②④)
- 자이언트스윙 오른쪽잡기
- 내려치기 왼쪽잡기
- 찍어누르기 배후잡기

### ■타격기

- 연타펀치 ①.①.①.① (연타)
- 연속꼬리치기 ④.④.④.④.④
- 꼬리치기 후볼 ④.④.④.④.③④
- 꼬리내려치기 ↓③(앞아서 ③)

### 불(★★)

- 전기내기(필살기 캔슬) ①②.①②
- 옆어지기(전기내기중) ①②
- 머리쳐올리기 (↑)↗①
- 꼬리넘기기 ←①②
- 롤링헤드 →→①②
- 롤링헤드파이어 →→①②.①②
- 부리치기1 →①②.①②.①②
- 부리치기2 ↓①(②)
- 가드해체기 ↘①②
- 눕기 (↙)↓①②
- 옆부리치기 ③④
- 나는돌(해딩) →→③④
- 영족(레버고정시 연속) ←③④
- 스크류킥 →③④
- 대시킥 (→→)→④
- 방귀 ←④
- 꼬리 후리기 →③.③
- 대시파이어 ①④
- 해드브레이크 →②③
- 알렉스펀치 (←)↙①
- 주저앉기 ↙③④
- 프랑켄슈타인 ↘③④
- 다운공격 (↖,↑)↗①②
- 꼬리올리기(앞아서) ↙③④
- 대시해딩(앞아서) ↘④
- 부리쳐올리기 →↓↘①(②)
- 옆머리치기 →↓↘①②
- 점프차기 →↓↘③(④)
- 점프차기(상대편히트시다운) →↓↘③④
- 물기(옆어짐 : 하이점프 상승중) ①②
- 다운공격(하이점프 중) ①(②)
- 하단밀어내기(하이점프 중) ③(④ or ③④)
- 점프차기(점프 후) ③(④)
- 점프차기(점프 후) ③④
- 아리킥(달리기중) ④.④.④.
- 크로스츝(달리기중) ①②
- 꼬리치기(누운상태 : 상대방이 머리쪽) ③(④)
- 덤블링(누운상태 : 상대방이 다리쪽) ③(④)
- 하단차기(옆드린상태 : 상대방이 머리쪽) ③(④)
- 밀어차기(옆드린 상태 : 상대방이 다리쪽) ③(④)

### ■연계기

- ↗① ↗① (↗①후 뒤로 떨어질때는 ④)
- ↑① →②③
- ↓↘①(②)로 띄울 경우 ① →→④ or ↑①
- ④.④.④.④.④③이 히트할 경우 ↗③ 후↗①

## ◎ 건 책



파워가 좋기 때문에 자잘한 기술이라도 여러번 히트시키면 상당한 효과가 있다. ↓①②가 가장 높은 띄우기이지만 실패시 딜레이가 크므로, 어퍼계열로 상대방을 띄우는 것이 효과적일 것이다. 큰 기술에 연연해하지 말고, 치고 빠지는 스타일로 상대를 제압하자.

### ■잡기「회피」

지조크라슈	①③
리프트업시스템	②④
파일드라이버	↘⇒①②「①②」
백브리커	↓↘↙⇒②「②」
피라미드드라이버	↓↘⇒①「①」
슬리핑다운	↘②③「②」
카터펄트스로우	↘②④「②」
카터펄트스로우브레스	↘↘②④「②」
바디프레스	↘①③「X」
리프트업슬램(바디프레스 성공시)	①②「X」
피니시먼트트립	↘①②「①」
피니시먼트메가톤	↘①②↓↘②「X」
습레이거	→⇒①④「②」

### ■타격기

머신건너클	↘①.①.①.①.①.②
머신건너클 PJ	↓↘①.①.①.②
스트레이트엘보어퍼	②.①.②
해머콤보	①.①.①
스윙너클(일어나면서)	①.②.①
스윙너클(일어나면서)	②.①.②
더블해머(일어나면서)	①②.①②
더블해머	①②.①②
와일드스윙	↓↘①.②.①.②
어퍼래쉬	↘①.②.①.②
기가톤펀치	←↘↓↘→①
파워지저스	→→①②
시저스멜트다운	⇒①②.①②
시저스메가톤펀치	⇒①②↘②
메가톤스트라이크	↓①.②
힐프레스	↓③④
점핑힐프레스(주저앉았다가)	③④
힐프레스	↘③④
블러드팡(주저앉았다가)	①.②.①.②
슬라이딩	⇒③④
메가톤펀치	←↘↓↘②
브라보너클	↓①②

멜트다운	↘①②
메가톤스트라이크(앉아있다가)	↓①.②
바이올런스어퍼(일어나면서)	①
해머러시미들	↓①.①.①.②↘①
해머러시 하이	↓①.①.①.②⇒①
해머러시로우	↓↘①.②↓①
해머러시하이	↓↘①.②→①
해머러시로우	↓↘②↓①
해머러시미들	↓↘②↘①
해머러시미들	↓↘②⇒①
블러드팡(주저앉았다가)	②.①.②.①
익스플로더	←↘↓↘→↘①
카사크콤보	↘③.④.③.④.③.④
라이트닝핸드	↘②③
스프링해머(일어나면서)	①②
다크네스커터	→③.②
다이브범버	③④
다이브범버브스터(다이브범버중)	③④.③④

### ■연계기

▪↘②④ →→ ↓①②

▪↓①② 하단① 앉아서①.②

▪←↘↓↘→↘① ↓①②

▪→④~① ↓① 앉아서①.②

오른어퍼나 띄우기로 상대방을 띄운 경우는 ②.②→①②가 가장 많이 쓰이는 기술이다.

### ■10단 콤보

↓②.①.①~①.②.①.②.①.①②.①②  
 하 하.하 중.중.상.중.중 중 중  
 ↓②.①.①~①.②.①.②.①~↓①②.①②  
 하 하.하 중.중.상.중.중 하 중  
 ↘①.①~④.③.④~①.②.①.①②.①②  
 중.중 중.하.하 중.중.중 중 중  
 ↘①.①~④.③.④~①.②.①~↓①②.①②  
 중.중 중.하.하 중.중.중 하 중

건 책의 10단 콤보는 빠르게 눌러야하는 부분이 없으므로 타이밍에 맞춰 하나씩 눌러주기만 하면 콤보는 완성된다.

↘①.①는 동시에 하며 착지하기 전에 ④.③.④를 눌러주어야 한다.





## ◎ 에디 고도



에디는 기상공격도 존재하지만 대부분이 핸드스탠드자세와 그라운드 자세에서 파생되는 연결기술들이 거의 환상적이다. 핸드스탠드자세에서 다시 그라운드로 다시 핸드스탠드로 변환하여 기술을 구사할 수 있다. ↘③은

중단공격 후 바로 핸드스탠드자세가 되지만, 기술 후 ↓하면 바로 그라운드자세로 전환된다.

←④후 바로 ④.③④를 하면 연계기가 된다.

←④후 ③후 ←하면 핸드스탠드자세가 된다.

←④후 ③후 ④후 ←해도 핸드스탠드자세가 된다.

←④후 ③후 ④후 ④ ←해도 핸드스탠드자세가 된다.

그러나 ←④후 ③후 발의 타격판정이 지난 후 자세를 잡기 직전에 ④후 ③후 위와 같이 하면 무한연타가 되면서 중간에 처음의 방법으로 다시 핸드스탠드자세를 잡을 수도 있다.

그리고 →④는 역시 단발기술이다. 타격이 되기 전에 레버를 ←해주면 핸드스탠드자세가 되고, 바로 ③을 눌러주면 그라운드자세가 된다.

→④후 ③후 ←하면 핸드스탠드자세로 되는데, 다시 ③을 누르면 바로 그라운드의 자세가 되며, ③④후 레버를 ←하면 다시 핸드스탠드자세가 된다.

축이동 후 ↑③.③도 상당히 좋고, 축이동 후 ③④.③④.③④나 ↑③④.③④도 혼동이 되는 기술이다.

에디의 기술중 레버를 ←하면 대부분이 핸드스탠드자세가 될 수 있다고 생각하면 쉽다.

### ■잡기

메로지아	①③
페스콧소 아치랄	②④
비랄	←↓↘⇒①②

### ■타격기[핸드스탠스] {그라운드자세}

원투펀치	①.②
코트베라다	↘②
콤비나스 프라콘	→②.①.④
사베사다스(앉은 상태)	①②
라드슈탈(일어나면서)	③
메이오슈탈(일어서면서)	④
데코판	↙④
데코판 반대서기	↙④←④
마카코 엔페	←④
콤비나스 마카코 엔페	←④.④.①③④
마카코 엔페 하스티라 예시바타	←④.④.③
비리바	↘③④
사바 지라토라	(↑)↗④

카베이리야	→⇒③④
에스파다 역서기	→③
마카코데 라드	③④
마카코데라드 역서기	③④←
가판요트 역서기	↘③
가판요트 앉기	↘③↓↙
스이시쥬	(↑)↗③④
스이시쥬 앉기	(↑)↗③④↓(↙)
트로카 에 피아오	③~④
트로카 에 피아오 바이아	③~④ 중에 ④.④
바이아	↙③.④
바이아 마카코 엔페	↙③N④
콤비나스 바이아	↙③.④.④
바이아 서스펜스	↙③.④.①②
도프로(앉거나 서는 도중)	③④
도프로 역서기(앉거나 서는 도중)	③④←
도프로 앉기(앉거나 서는 도중)	③④ 중에 ↓
벤린	←③
벤린 프라다	→⇒③
벤린 프라다 앉기	→⇒③↓
벤린 프라다 역서기	→⇒③←
아우바쥬드	→④
아우바쥬드 역서기	→④←
아우바쥬드 트로카 에피아오	→④.③④
레이웰사오	④~③
레이웰사오 지라토라	④~③↑④
하스티라 에 시바타	↙③.③
하스티라 라테라오 트로카	↙③N③
푸마사(★★)	↙③④
지랄	→⇒④
지랄 앉기	→⇒④↓
지랄 아우트슈탈	→⇒④.④
지랄 바이샤슈탈	→⇒④.③
역서기(앉은 상태)	↘①②
징가	(↓)①②
트로카 에 피아오 반대서기	③.④[←]
일어나는중	③④ [←] {↓}
앞구르기중	(→②③) [↘①②]

### ■그라운드자세

메이오슈탈	④
사베사다스(박치기)	①②
트로카 에 아타칼	③.④
토파온	④.③
아바란시	③④
아바란시 캔슬릭	③④.③
콤비나스 아바란시	④.③④
하단흙기-지라토라	④N③④
아자슈탈 트로카 에피아오	④.③.③④

■핸드스탠드자세

핸드스탠드	↘③
앞구르기	↘
뒤구르기	←
이동하기	→(←)
앞굴러 다시 핸드스탠드	→①②
낮은 자세	↓
레프트펀치	①
라이트펀치	②
옆돌면서 하단킥	↑(↓)③④
파라푸조	④
부카온	↓③④
파라프조 트로카 에피아오	④.③④
트로카 에피아오	③.④
트로카 에피아오 반대서기	③.④ [←]
테하슈탈	③
테하슈탈 반대서기	③ [←]
라이트펀치 바이샤트로카 반대서기	②.④[←]
바이샤트로카 로슈탈	②.④.③
바이샤트로카페인트 반대서기	②.④.③[←]
레프트펀치 하스티라 예시바타	①.③.③
앞구르기~크로스킥	→⇒①②
히라타 뉴	↑③(④)
히라타 뉴 얹기	↑③(④) {↓}

■징가 중 기술

징가	(↓)①②
알마다 프라다	↑③[↓]
알마다 프라다 얹기	↑③ [↓]
알마다 프라다 비리바	↑③.③
알마다 프라다 바이샤안보스 프라다	↑③[↓] ③④
라테라오 트로카	③
라테라오 트로카 반대서기	③ [←]
바이샤 트로카	④
바이샤 트로카 반대서기	④ [←]
바이샤 트로카 페인트 반대서기	④.③ [←]
바이샤트로카 에스페료	④N③
바이샤트로카 안보스슈탈	④.③④
콤비나스 우냐	①②
콤비나스 란살	①②.③
콤비나스 우냐 에스켈다슈탈	①②N③
아카탈 케이쇼	②
파이스카	③④
파이스카 얹기	③④ [←]
트로바온	④.③
스패셜 콤비나스 요토리	③④.③④↘(↗)③④

■연계기

- (축이동중) ①②.③ ③(①.①.②)
- ↘③④ →→ ①.① ↘③

■10단 콤보

- ③~④~④.②.④.④.③④.③④.③④↘③④↗③④
- 중 중 중.상.상.중 중 중 상 중중 중중
- ③~④~④.②.④.③
- 중 중 중.상.상.하

④.③은 아주 빠르게 눌러준 후 ④와 ②를 먼저 누르고 나서 하나씩 입력을 하자.