



コマンド

特殊技
アークキック 6 + B

コンビネーション
C (or 2 C) · B · 6 + B · C · 6 + D
D · 6 + D · 6 + D

必殺技
烈風拳 2 3 6 + A
ダブル烈風拳 2 3 6 + C
ライジングタックル 6 2 3 + A or C
ハードエッジ 2 1 4 + A or C
レイジラン・Type[ダנק] 2 1 4 + B
レイジラン・Type[シフト] 2 1 4 + D
レイジラン・Type[アッパー?] 2 1 4 + B D
クラックカウンター 2 3 6 + B or D
真空投げ 接近してレバー 1 回転 + A or C
ブレーキング 真空投げ中に A B
羅刹 ブレーキング後ボタン押し続けてから離す

超必殺技
ライジングストーム 2 3 6 2 3 6 + A or C
シャインナックル 2 3 6 2 3 6 + B or D
MAX超必殺技
ライジングストーム 2 3 6 2 3 6 + A C
シャインナックル 2 3 6 2 3 6 + B D
MAX2
デッドリーレイブ・ネオ 6 3 2 1 4 6 + A ヒット後~
A · A · B · B · C · C · D · D · 2 1 4 + C

データ

キャンセル表
近A 連 遠A x 屈A 連
近B 遠B x 屈B 連
近C 遠C x 屈C
近D x 遠D x 屈D
E
コンビネーションを除く

目押し

コンビネーションを除く

どこキャン可能技
ライジングタックル (1段目のみ)
ハードエッジ
レイジラン・Type[アッパー?]

どこキャン対応技
ライジングタックル
ハードエッジ
レイジラン
クラックカウンター

スーパーキャンセル可能技
強ライジングタックル(1段目)
強ハードエッジ(1段目)

ドリームキャンセル可能技
シャインナックル
MAXシャインナックル

特殊追撃判定技
レイジラン・Type[ダנק]

ダウン追い討ち可能技

解説

スト のザンギの頃からの伝統だが、一回転コマンドは4 6 2 8等とりあえず4方向にレバーが入っていたら成立する。羅刹は気持ち遅めに出すと当たりやすい? 落ちてくる敵の足(下半身)狙う感じでデッドリーレイブは親父と違って総ダメージの3/4程がフィニッシュに集約されているので途中止めはあまり意味が無い(そもそも途中止めしても繋がるコンボが無い)。

コンボ

端) ぶっ飛ばしorJぶっ飛ばし レイジラン・Type[ダנק]

近距離立ちC 【6+B】 シャインナックル[4段目DC] デッドリーレイブ

C・B・6+B・C[どC] 強ライジングタックル[SC] レイジングストーム
暴発コンボ

C・B[どC] 強ハードエッジ[1段目SC] レイジングストームor社員

しゃがみB×1~2 弱ハードエッジ

しゃがみB×1~3 シャインナックル

立ちC アークキック 強ハードエッジ or シャインナックル

レイジングストーム(相打ち) レイジラン・Type[ダנק]

(端) 強ハードエッジ[1段目どC] 弱ライジングタックル[1段目どC] レイジラン・Type[ダנק]
ダנקを無理矢理使ったコンボ

(端限定)
C投げ[QM] レイジラン・Type[ダנק]

立ちC[QM] 立ちC (強ハードエッジ[一段目どC] 強ライジングタックル[一段目どC])×2 強ハードエッジ[一段目どC] 強ライジング[一段目SC] MAXレイジング
なんか俺の鬼焼き 葵花ループみたいなコンボを利用したやつ。弱いです。所詮は魅せ技...

C(or 2 C)・B・6+B QM発動 ダッシュ C(or 2 C)・B・6+B・C[どC] (強ハードエッジ[一段目どC] 強ライジングタックル[一段目どC])×2 強ハードエッジ[一段目どC] MAX社員 or MAXレイジ(画面端限定)
ヒット確認からQM発動できる&ダメージも上がる&QM発動から繋ぎやすい始動技からの4ゲージ消費。
同消費の近C アークキック 社員 DCデッドリーより100ほど減る。
各コンビネーションを屈C始動にするとダメージアップ。
♯はMAXレイジの方が減る。