

ティアの攻撃コンボ / Tia's Combo

- [ティアの攻撃コンボ / Tia's Combo](#)
 - [ティアのコンボ\(BASIC\)](#)
 - [基本操作](#)
 - [特殊動作](#)
 - [基本コンボ](#)
 - [ティアのコンボ\(ADVANCE\)](#)
 - [ティアのコンボ\(ORIGINAL\)とアドバイス](#)
 - [基本 \(DC無し\)](#)
 - [応用 \(DCあり、デスコン、ループ等\)](#)
 - [コメントフォーム](#)

BASIC

ティアのコンボ(BASIC)

基本操作

通常攻撃



非ダウン攻撃、連続5打

特殊動作



を少し押し続けて離す

気絶効果、非ダウン攻撃、進行方向に突進

ダウン追撃



ダウン中の敵をジャンプして踏みつけダメージ

ダッシュ

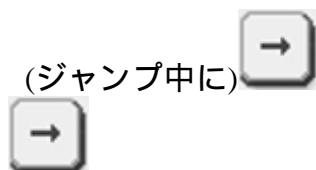


入力方向にダッシュ移動

ジャンプ



入力方向にジャンプ移動



入力方向に連続ジャンプ移動

ダッシュ攻撃



非ダウン、ダッシュ突き

ダッシュ攻撃-2打



非ダウン、ダッシュ突き2打

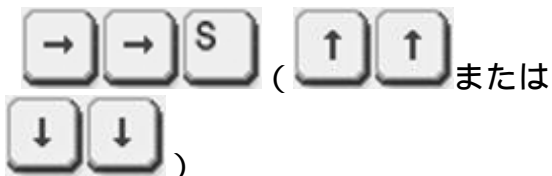
スライディングキック



非ダウン、最大3hit

特殊動作

側転



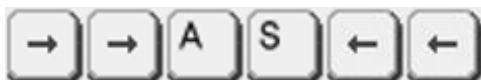
スライディング後側転

バク転
1



スライディング後バク転


バク転
2



ダッシュAS後バク転


前転右



右斜め前へ前転、前転中  で左斜め前へ前転

前転左



左斜め前へ前転、前転中  で右斜め前へ前転

上記左右の前転中(1回目)に



前方へ前転

上記左右の前転中(1回目)に



後方へバク転

基本コンボ

通常攻撃-4打



非ダウン、1段目は2hit

通常攻撃-5打



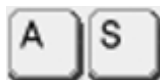
非ダウン、1段目は2hit、4段目は3段目がhitしないと発動しない

通常攻撃-6打



1段目は2hit、5段目がダウン属性、4段目以降は3段目がhitしないと発動しない

通常攻撃-3打



1段目は2hit、2段目がダウン属性

通常攻撃-4打



1段目は2hit、3段目がダウン属性

通常攻撃-5打



1段目は2hit、3段目で浮かせ4段目が空中hit、4段目は3段目がhitしないと発動しない

通常攻撃-5打



1段目は2hit、4段目がダウン属性、4段目は3段目がhitしないと発動しない

特殊攻撃-4打



1段目は気絶攻撃、3段目で浮かさせ4段目が空中hit、2段目以降は1段目がhitしないと発動しない

ADVANCE

ティアのコンボ(ADVANCE)

rescentMoon x0
コンボ可能最低レベル 30/130
55/55
コンボリスト(初級)
必要レベル 01 A·A·S·←·←·A·S
必要レベル 01 A·A·S·S·←·←·S·←·←·S·←·←
必要レベル 02 A·A·S··A
必要レベル 04 A·A·S·S··
必要レベル 08 A·A·S·S··←·A·A·S·S·
ある場合: 通常連打 ない場合: 素早い連打
Eso = 閉じる

rescentMoon x0
コンボ可能最低レベル 30
55/55
コンボリスト(中級)
必要レベル 14 A·A·S··A
必要レベル 14 A·A·S···A
必要レベル 14 A·A·S··←·←··A
必要レベル 16 A·A·S·S·
ある場合: 通常連打 ない場合: 素早い連打
Eso = 閉じる

rescentMoon x0
コンボ可能最低レベル 130/130
55/55
コンボリスト(上級)
必要レベル 22 A·A·S··A··S·A···←·←
必要レベル 26 A·A·S·S··
必要レベル 44 A·A·S·S···
必要レベル 44 A·A·S·S····A·A·S·S··←·A·A·S·S·
ある場合: 通常連打 ない場合: 素早い連打
Eso = 閉じる

ORIGINAL&ADVICE

ティアのコンボ(ORIGINAL)とアドバイス

- 盗賊のコンボについて

攻撃範囲が他のキャラに比べて狭い為、集団を相手にすると撃ち漏らし易い。
スライディングを上手く使って敵を孤立させ各個撃破を心がけないと撃ち漏らした敵からの横槍でコンボを中断させられてしまう。

AASSは相手が浮いていないときは移動距離が短く、浮いていると長くなる。(要検証)

- よくコンボに絡めるスキル

妖精の棘

浮かせて背後を取るために必須。
そのまま振り向いてバックスタブを狙おう。

旋風

そのままだとふっとばすが、2発目はキャンセル可能。
出も早いので、棘や手裏剣、乱舞、柳葉と相性がいい。

- コンボ

長くなるためSPACEはsp・ダッシュD・ダッシュキャンセル(もしくは、
でも可)はDCと表記する。
始動はAASSが基本だが相手との距離がある場合はスライディングからAASSに繋げるか、S sp sp
spからスタートすると良い。
DCの練習としては
AASS・DC・AASS・DC・AASS
これがカカシに入れられるようになれば普通。4回できればほぼ高度下がらないと思って可。

また、PvPでは旋風の2ヒット目があたるとコンボ補正が初期化されるため、以下【デスコン】と
表記したコンボは高ダメージが期待できる。

基本 (DC無し)

AASS柳(1hit)・牙・手AASS
AASS柳(2hits)・牙・手AASS
AASS棘・ AASS柳・牙・手AASS
AASS棘・ AASS不意打ち(首がカクとなるときに不意打ち)
AASS雷破・柳・牙・手AASS
AASS影穿ち・後ろに下がりきるくらいで鎌鼬
AAAAADA牙・火花・罨(設置)・旋風(2hits)・罨(HIT)・不意打ち【デスコン】
AAAAADA牙 旋風(1hit)不意打ち【デスコン】
AAAAADA・巻き(追加A)・牙・手AASS
壁
AASS罨(2hits) 棘or 鎌鼬
蜘蛛の糸・霧【ほぼpv用か】

応用 (DCあり、デスコン、ループ等)

AASS柳・牙・手[AASSDCループ]AASS柳牙手AASS・・・【以下AASSループ】
AASSDA・牙・手[AASSDCループ]AASS・DA・牙・手AASS・・・【これもAASSループ】

AAAAADA・巻き(追加A)・牙・手・AASSループ
AASS棘・ (や でも可) ・AASSループ
AASS乱舞(追加ASAS)・火花・罨(設置)・旋風(2hits)・罨(HIT)・不意打ち【デスコン】 これはループ中にも出せる。
AASS柳(2)牙・火花・罨(設置)・旋風(2hits)・罨(HIT)・不意打ち【デスコン】
AASS・DC・DA・牙・罨・ ・不意打ち【デスコン】

壁
AASS飛翔・雷破・罨・棘(or影穿ち・手)
AASS罨(hit)飛翔・雷破・棘・ (でも可) ・無限ループ
壁密着斜め向き
AASS 339(or 993) AASS牙・火花・罨・AASS・ ・AASS・ (敵の下通過) ・ ・旋風(2hits)・不意打ち
AASS飛翔・雷破・火花・罨(移動69or 669)AASS (千葉断ち・乱舞ASAS手) 牙・手・228・AASS・882・旋風(2hits)・不意打ち

コメントフォーム

- ・ 壁AASSで無限コンボ？ 1レベルで156チェーン。その他、タメSヒット後スペース3回でトリプルアップ -- 慧茄DGF (2007-10-24 06:51:02)
- ・ バックアタック時、ヒット数が×2になります。 -- 名無しさん (2007-10-24 15:08:04)
- ・ S後、 ・ ・ などえバク転、側転したりします。 -- 名無しさん (2007-10-24 15:10:48)
- ・ 前転左sp後Sで左斜め前へ前転、その後 or で前転かバク転 -- 名無しさん (2007-10-25 13:42:29)
- ・ 通常5打で無限に拾える。1450Chainまで確認済(カカシ)。 -- 名無しさん (2007-10-25 20:36:39)
- ・ AASSも通常5も体を障害物で止めてという条件付でしょ？ -- 名無しさん (2007-10-26 18:13:11)
- ・ 画面右側のHIT数が繋がれば繋がっていると勘違いしてるんじゃないね -- 名無しさん (2007-10-26 18:26:18)
- ・ 巻き旋風 A S 柳葉落とし A 牙折り AASS 妖精の棘 振り向きAASS 不意打ち -- 名無しさん (2007-10-27 14:44:18)
- ・ 無限コンボらしきもの試して見たが何回かループしたよ レベル1でも出来るから疑わしいならやってみろ -- 名無しさん (2007-10-27 18:02:34)
- ・ 壁でならAASSでループするよ。体を障害物で止めなくてもできます。 -- 名無しさん (2007-10-27 19:22:04)
- ・ 壁コンボやろうとするとAASで相手落としちゃうのはタイミングが悪い？それとも距離？地形？ -- 名無しさん (2007-10-29 15:57:08)
- ・ タイミングと距離だと思われ。AASSの後、一旦少し後ろに下がってから繋げると良いかも。 -- 名無しさん (2007-10-29 16:52:37)
- ・ AASS雷破柳葉A牙AASS棘振り向きAASS不意打ち -- 名無しさん (2007-11-16 17:16:52)
- ・ AASS柳葉A牙折AASS棘 -- 名無しさん (2007-12-22 23:53:48)
- ・ なんかコンボって、直前の技が出ると同時に直前に次の技入力するとつながることが多い。 -- 名無しさん (2008-02-01 06:00:46)
- ・ AASS柳葉A牙折(手裏剣キャンセル)AASS棘 AASS不意打ち 不意打ちは足が上がった後落下し始めたときに入力するとヒット。(高いときは少し遅め) -- 名無しさん (2008-02-01 06:03:04)
- ・ AASS柳(2ヒット)・牙・火花AASS棘 AASS不意打ち 火花を成功させるのはかなり難しい・・・orz、火花で高く浮かば、6割くらいの高さにまで落ちてきたときAASSを入力し始めるとつながる。(NPCが表示してるコンボとほとんど同じだけど) -- 名無しさん (2008-02-01 06:10:18)
- ・ 壁際で・・・) 正面からAASS 右下あとはAASSループ ダッシュし始めると同時に右下を入力で壁コンに持っていきます。(壁によっては正面からの方ができる場合もある。)

- ・) -- 名無しさん (2008-02-01 06:15:01)
- ・ 壁際で) AASS飛翔・雷破・火花・畏・乱舞 飛翔の入力は遅く -- 名無しさん (2008-02-01 06:22:13)
- ・ AASS柳葉牙(キャンセル)飛翔鎌 DA SAASS棘 不意打ち 鎌のあとの DAがめっさ難しい。飛翔からのタイミングが重要 -- 名無しさん (2008-03-07 15:44:01)
- ・ AASS牙折A(追加)柳葉A(追加)旋風蹴り -- 名無しさん (2008-04-12 22:43:24)
- ・ セシャのくねくね攻撃の時、衝撃の畏をしかけたら楽勝です -- 名無しさん (2008-05-24 18:48:35)
- ・ 牙・火花・(畏)・AASS・棘・AASS・不意 -- 名無しさん (2008-06-13 12:35:07)
- ・ 自 敵壁) AASS・飛翔・雷破・火花・~・棘・AASS・不意。SP無くなるけど -- 名無しさん (2008-06-13 12:38:43)
- ・ 棘キャンセルで乱舞いけますw -- 名無しさん (2008-06-18 22:38:31)
- ・ AASS・柳牙・()\\ -- 名無しさん (2008-06-19 23:06:49)
- ・ AASS・柳牙(キャンセル手裏)・AASS・DC・AASS -- 間違ったごめん (2008-06-19 23:08:08)
- ・ 8つ 無理だろ AASS 牙A巻き旋風手裏剣 旋風不意打ち -- 名無しさん (2008-07-11 12:06:35)
- ・ AASS柳牙地雷 不意打ち -- 名無しさん (2008-07-11 12:08:22)
- ・ 壁際) AASS AASS やAASS斜め下AASS もあるけどAASS地雷(2発)雷破AASSスペースのほうがいいZE -- 名無しさん (2008-07-11 12:20:54)
- ・ 訂正) 壁際で に向かってAASS AASS でした -- 名無しさん (2008-07-11 12:22:44)
- ・ AASS・DS牙・AASS~ -- 名無しさん (2008-07-26 16:52:39)
- ・ ~巻A・雷破、火花(3hit)・柳牙・AASS~ -- 名無しさん (2008-07-26 17:13:56)
- ・ ~巻A・雷破、火花(2hit)手裏剣・AASS~ -- 名無しさん (2008-07-26 17:14:38)
- ・ ~巻AS・手裏剣(hit)・D牙(手裏キャンセル)・AASS~ -- 名無しさん (2008-07-26 17:31:10)
- ・ コンボのし易さを独断と偏見で分類して載せました。補正きりの不意打ちコンボがうる覚えなのにUP>< -- 名無しさん (2008-11-13 10:39:52)
- ・ AASSは相手が浮いていないときは移動距離が短く、浮いていると長くなる。ティアと相手の距離自体は同じ。壁際ではSS部分の攻撃では移動しない。 -- コンボというか・・・ (2009-01-08 18:00:15)
- ・ ちょっとデスコンを訂正して、DCありとなしとでコンボ分けしました。あと、多少被ってたのがあったので削除。 -- 名無しさん (2009-01-11 05:14:23)
- ・ >>コンボというか・・・斜めにAASSをいれると無限できますよ。それと、反映。 -- 名無しさん (2009-01-11 05:15:38)
- ・ ティアと相手の距離自体は同じと書きましたがちょっと違う気がしてきました。ただ、距離については普通にDCループするのとAASS落とすAASSのループをやって距離を比べたので間違いはないかと。壁際で位置が固定されるかきわどい距離だと浮かせているかどうかの違いが出てくるかと思います。あと無限ループはしてますよ。 -- コンボというか・・・ (2009-01-12 13:14:13)
- ・ AASSコンボはカカシでは少し敵が落ち始めたところで次のAASSを入れる感じにすると繋がるっぽい -- 名無しさん (2009-01-27 20:08:39)
- ・ AAAAA A牙火花AASS 旋風 はカガが吹っ飛ばないので注意。 -- 名無しさん (2009-01-31 23:57:38)
- ・ 吹っ飛ばないって畏に当たらないって意味ですか？旋風の前に乱舞入るとかして距離詰めれば問題なさげ。 -- 名無しさん (2009-02-01 02:31:34)
- ・ 乱舞入るとバックスタブにならないですよ。畏には当たらないけど不意打ちまで出せればPVで十分使えます -- 名無しさん (2009-02-07 20:41:26)
- ・ まあ、カカシと対人では吹っ飛ばす距離が違うってことね -- 名無しさん (2009-02-07 20:42:08)
- ・ PV修相手) AA A巻きSA からスタートだよ！ -- 名無しさん (2009-03-05 15:40:01)
- ・ 壁) AASS地雷乱舞(ASS止め)飛翔爆弾火花ナメ or AASS千葉断ちAASS or AASS棘振り向き -- 名無しさん (2009-03-05 15:43:01)
- ・ AASSD旋風蹴り(畏HIT)不意打ち(逃げる相手へ)檻手裏剣鎌鼬 マナに泣きます。 -- 名無しさん (2009-03-05 15:46:06)
- ・ 昔 機械仕掛けの人形 という すごい人がいたのを記憶している -- 名無しさん (2010-07-30 02:34:14)

名前:

コメント:

投稿

RESERVED

(C)NEXON Corporation and NEXON Japan Co.,Ltd./ (C)ALLM ALL RIGHTS