

게임파워 99년 9월호 별책부록

철권 태그 토너먼트

원피규북피

TEKKEN
TAG
TOURNAMENT

1999
9
ARCADE

Contents

시스템 설명	2
커맨드표	9
기술설명	51
태그콤보 설명	104

ARCADE 집중공략

태그 시스템은 철권의 신화를 완성시켰다!!

철권 태그 토너먼트



철권 2와 철권 3의 인기 캐릭터들이 서로 체인지를 하면서 끝치는 박력만점의

철권 태그 토너먼트, (이하 TTT), 새롭게 추가된 태그 시스템과 태그 콤보는

기존 철권의 리믹스판이 아닌 색다른 게임성을 가지고 올 여름 격투 팬을 열광시킬 것이다.

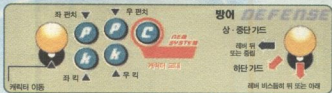


장르: 대전격투

제작사: 남코

발매일: 가동중

시스템 설명



타이머 태클 이후의 공방이 상당히 많이 개량되었다는 것이다. 즉, 뒤에서 태클을 걸어 덮쳤을 경우에도 마찬가지로 공격이 가능하다는지, 태클 순간에 뒤집으며 자리를 바꾼 경우에도 역시 공격이 가능한 것과 같은 변화가 있었다.

기본 시스템

1. 기본조작 - 이동과 공격

TIT의 기본 조작은 「철권 3」와 동일하다. 8방향 레버로 캐릭터의 이동을 조작하며, 4개의 공격 버튼은 각각 캐릭터의 왼손, 오른손, 왼발, 오른발에 대응한다. 기본기를

제대로 파악하고 기초적인 이동의 요령을 정확히 익힌 사람일수록 대전을 능숙하게 이끌 수 있음은 지당한 이치. 뒤편지 기초가 탄탄해야 하는 법이다. TIT에서 특이한 점은 러시 중에 출현하는 태클이나 그와 동일한 얼



▲공격이 가능하다!



▲이것이 백 마운트다



▲이런 것이 가능하다



▲한눈삼자고들 풀린다!



▲이런 것도...



▲태클을 뒤집는다



▲역으로 뛰는!

기본키 (이동 · 특수)

(← 는 왼쪽 입력, → 는 오른쪽 입력, * 는 기드 중립)

진격	←	백기	→ 레버 유지로 계속 진격
후진	→	← 레버 유지로 계속 후진	
회이동 (좌측)	↓	캐릭터 자신의 좌측으로 사이드스텝	
회이동 (우측)	↑	캐릭터 자신의 우측으로 사이드스텝	
앉기	↵		
대점프	↑ (제자리), ↖ (후방), ↗ (전방)		
소점프	↘ (후방), ↙ (전방)	제자리에서 소점프는 없다	
대시	→	두 번에 레버 입력의 길이로 거리 조절	

백스텝	←	두 번째 레버 입력의 길이로 거리 조절
러시	→	중거리 이상에서만 발동. 중간에 ← 레버 입력으로 정지
뒤로 킥볼링	↖	일부 캐릭터에게만 있다

기본기(공격)

기본기	특연도	기본기	특연도
리드킥	↘	스핀 너클킥	뒤론 상태에서 ↘ (or ↙)
크로스 스트레이트	↔	스핀킥	뒤론 상태에서 ↘ (or ↙)
사이드 하이킥	↔	시트 스텝 너클	뒤론 상태에서 ↘ (or ↙)
하이킥	↔	시트 스텝킥	뒤론 상태에서 ↘ (or ↙)
시트킥	앞은 상태에서 ↘	리버스 질프 미들 킥	뒤론 상태에서 ↖ (or ↗)
시트 스트레이트	앞은 상태에서 ↘	리버스 질프 라이트 킥	뒤론 상태에서 ↖ (or ↗)
시트 스텝킥	앞은 상태에서 ↘	질프 너클	↑ (or ↖ or ↗)
로우킥	앞은 상태에서 ↘	질프 스트레이트	↑ (or ↖ or ↗) 공중에서 ↘
시트킥	앞으면서 ↘	질프 너클	↑ (or ↖ or ↗) 하강 중 ↘
시트 스트레이트	앞으면서 ↘	질핑 다운 펀치	↖ (or ↗)
시트 스텝킥	앞으면서 ↘	호핑 다운 펀치	↑
로우킥	앞으면서 ↘	질핑 소백트	↑ (or ↖ or ↗)
어퍼컷	앞아서며 ↘	질핑 소백트	↑ (or ↖ or ↗) 공중에서 ↘
라이징 어피	앞아서며 ↘	질핑 소백트	↑ (or ↖ or ↗) 하강 중 ↘
토네이도킥	앞아서며 ↘	질핑 로우 소백트	↑ (or ↖ or ↗) 착지하며 ↘
라이징 로우 스매쉬	앞아서며 ↘	질프 로우킥	↑ (or ↖ or ↗)
스텝인 어피	↖	질프 로우킥	↑ (or ↖ or ↗) 공중에서 ↘
숏 어피	↖	질프 로우킥	↑ (or ↖ or ↗) 하강 중 ↘
사이드킥	↖	라이징 로우킥	↑ (or ↖ or ↗) 착지하며 ↘
프론트킥	↖		

러시 공격

러시 공격	특연도	비고
크로스 슝	3보 이상 러시 후 ↘	
슬래쉬킥	3보 이상 러시 중 ↘	
슬라이딩	3보 이상 러시 중 ↘	
태클	3보 이상 러시로 상대에게 부딪친다	일디미트 태클과 동일
가드 뚫음 슬더태클	4보 이상 러시로 상대에게 부딪친다	
앞은	태클 중 ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ or ↘ ↘ ↘ ↘ ↘	공격에 따라 ↘ or ↘로 막을 수 있다
완남십자고	태클 중 ↘	일부 캐릭터만 사용 가능. ↘ ↘ ↘... 엔터로 볼 수 있다. 일부 캐릭터들은 반격
슬십자고	태클 중 ↘	일부 캐릭터만 사용 가능. ↘ ↘ ↘ ↘... 엔터로 볼 수 있다. 일부 캐릭터들은 반격
잡맞기	태클 중 ↘ ↘ ↘	오시미초신 사용 가능
오른 펀치 반격	태클 후 앞은 1발이 ↘인 경우 ↘ ↘ ↘... 엔터	풀만 사용 가능
태클 풀기	태클을 당하는 순간 ↘	태클을 당하는 순간 뿌리친다
태클 뒤집기	태클을 당해 쓰러지는 순간 ↘	쓰러지면서 뒤집어 상대와 위치를 바꾼다
뒤집기 ▶ 앞은	태클 뒤집기 후 ↘ ↘ ↘ or ↘ ↘ ↘ ↘	앞은과 동일
뒤집기 ▶ 완남십자고	태클 뒤집기 후 ↘	완남십자고와 동일
뒤집기 ▶ 슬십자고	태클 뒤집기 후 ↘	슬십자고와 동일
뒤집기 ▶ 잡맞기	태클 뒤집기 후 ↘ ↘ ↘	잡맞기와 동일
백 마운트	3보 이상 러시로 백우를 모인 상대에게 부딪친다	
백 마운트 ▶ 앞은	백마운트 중 ↘ ↘ ↘ ↘ or ↘ ↘ ↘ ↘	반격 뚫음
백 마운트 ▶ 잡맞기	백마운트 중 ↘ ↘ ↘	잡맞기와 동일

2. 기본조작 - 가드와 낙법, 다운시 조작, 가상공격

기판에 따라 뉴트리얼 가드(혹은 오토 가드) 등의 옵션을 채용하는 경우가 있고 그렇지 않은 경우도 있기 때문에 자세한 설명은 생략한다.

철권의 공격에는 각각 상단, 중단, 특수중단, 하단의 판정이 있다. 상단은 말 그대로 높은 신체부위를 공격하며 서서 가드하거나 앉아서 피할 수 있다. 중단공격은 중간 정도의 신체부위를 공격하며 서서 가드는 가능하지만 앉아서 가드할 수 없는 기술판정이다. 특수중단은 가드를 하지 않는 경우에도 히트하지만 일단 가드를 한다면 서서든 앉아서든 상관없이 가드가 가능한 공격이다. 주로 하단 판정 계열의 공격들이 여기 속하며 드물게는 예외까지의 풍산권과 같은 기술들도 있다. 하단은 낮은 신체부위를 공격하는 것으로서 서서는 가드할 수 없고 반드시 앉아서 가드하거나 절프로 피해야 한다. 상·중단 가드는 자신의 캐릭터 뒤쪽으로 레버를 입력(IP 기준, ←) 하며, 하단 가드는 뒤아래쪽으로 레버를 입력(IP 기준, ↙)한다. TTT에 와서 변경된 사항으로는 「철권 3에서 맹위를 떨쳤던 하단 기술들이 현실적이 되면서 어느 정도 약화되었다는 것이다. 낮은 회전기 계열의 기술들은 동적이 가드에 막히는 경우 예전과는 달리 가드에 걸려 주춤하는 경직시간을 갖게 된다. 예를 들어 나락알기의 동적이 가드에 걸리는 경우 당연히 플레이어는 잠시 영계주춤한 자세를 보이는 자신의 캐릭터와 그 동적에 대해 각오를 해야 할 것이다.



▲드래곤 태입이 막이론...



▲나락알기



▲무소침



▲나선현마리

가드

조작	핵심드	비고
중·상단 가드	레버 ←	오토가드 옵션이 있으면 레버 중립으로도 가능
하단 가드	레버 ↙	오토가드 옵션이 있으면 레버 ↓로도 가능

낙법

조작	핵심드	비고
낙법(하면 안쪽)	다운되며 Ⓜ (or Ⓞ)	Ⓜ는 짧게 구름, Ⓞ는 길게 구름다
낙법(하면 바깥쪽)	다운되며 Ⓟ (or Ⓠ)	Ⓟ는 짧게 구름, Ⓠ는 길게 구름다
낙법(위로 구르기)	다운되며 ← 레버 입력	
낙법(앞에서가)	다운되며 → 레버 입력	



▲선요소!



▲마어린지를 맞아도



▼돌막



▲떨어난다!



▲뒤로 구르는 낙법이다!

다운시 조작

조작	핵심드	비고
좌면 안쪽으로 옆으로 굴러 기상	다운 중 Ⓜ	
좌면 바깥쪽으로 옆으로 굴러 기상	다운 중 Ⓟ	
뒤로 굴러 기상	다운 중 ←	옆으로 굴러 기상하는 경우에도 사용 가능
앞으로 굴러 기상	다운 중 →	옆으로 굴러 기상하는 경우에도 사용 가능

제자리에서 기상	다운 중 \downarrow or \uparrow or \rightarrow	선 상태로 제자리에서 기상
제자리에서 기상	다운 중 \downarrow or \rightarrow	앉은 상태로 제자리에서 기상
알루르기 \rightarrow 다운상태 유지	화면 안쪽 or 바깥쪽 알루르기에서 \downarrow	옆으로 구른 뒤에 그 상태로 있다
빠른 회복	\rightarrow 언타	다운시 동작 커맨드와 함께 \rightarrow 를 언타함으로써 회복 속도를 높인다

기상당락		
기상 중단 킥	다운상태에서 \rightarrow	다운상태에 따라 모션 변화
기상 하단 킥	다운상태에서 \rightarrow	다운상태에 따라 모션 변화
크로스 슝	뒤로 구르기 or 앞으로 구르기 중 \rightarrow	조건: 상대가 발쪽에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동
스프링 킥	다운상태에서 \rightarrow	조건: 상대가 발쪽에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동
견제 킥	다운상태에서 \downarrow or \rightarrow	조건: 상대가 발쪽에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동

3. 기본조작 - 반격기, 흘리기, 특수동작

반격기와 흘리기는 일부 캐릭터들만이 가지고 있다. 그러나 거기에 대한 대응방법은 모두 공통적이다. 일단 흘리기와 중·상단 흘리기를 당한 경우 일정 시간동안 경적이 발생하는데, TTT는 「철권 3」보다 경적시간이 많이 줄어서 확정적인 추가공격을 찾아내기란 힘들다. 반격기에 당했을 경우에는 모든 캐릭터들이 공통적으로 반격기에 제반격할 수 있는 수단이 존재하며, 이 밖에 일부 잠기기술이나 타격기술 이후에도 반격이 가능한 것들이 존재한다 (ex: 헤이하치의 박치기 대결). 기합 모으기는 「철권 3」에서 최초로 도입된 요소로, 기합을 모은 효과가 유지되는 동안 첫 번째 공격은 무조건 카운터 관장을 갖게 되어 공격력이 상승하고 상대방에게 가드 데미지를 입힐 수 있는 시스템이다. TTT에 들어오면서 전 캐릭터들이 기본적으로 하단 흘리기를 사용할 수 있게 되었다. 그 밖에 여전히 카운터 히트 시에 스티인이 되는 기술들의 대부분은 스티인 직후 \rightarrow 방향으로 레버를 입력하거나 재빨리 체인지 버튼을 누름으로써 경적에서 회복될 수 있다.

조각	역전드	벽기
기합 모으기	\rightarrow	첫 공격 카운터 발동 중 가드 데미지
재반격	상대의 반격에 걸렸을 경우 사용하는 손발의 방향에 따라 \rightarrow or \rightarrow	전 캐릭터가 공통적으로 가지고 있음
하단 흘리기	상대의 하단 공격과 함께 \rightarrow	



▲막고



▲반격한다



▲레이의 흘리기 '워브'



▲반격하는 것을



▲재반격!



▲전 캐릭터 공통의 하단 흘리기!

4. 피투러 - 카운터 히트와 클린 히트 시스템

이후의 기술표와 매뉴얼에서는 클린 히트, 카운터 히트라는 단어들을 귀가 따갑도록 듣게 될 것이다. 클린 히트가 TTT에 와서 중요한 개념으로 된 것은 「철권 3」시절 일부 기술들에만 적용되었던 것과는 달리 TTT에서는 각 캐릭터들의 하단기술들의 벨린스를 조절하면서 노멀 히트나 스치듯이 히트하는 경우에는 다운이 되지 않는 하단기술들이 대폭 늘었기 때문이다. 클린 히트라 한다면 저지분하게 걸치거나 스치듯이 맞지 않고 이 름 그대로 깨끗하고 깔끔하게 맞았다는 것을 상상하면 될 것이다. 그 외에 카운터 히트는 이미 많은 사람들이 알고 있는 개념일 것이다. TTT에서는 두 가지 개념들이 언제나 병용되기 때문에 카운터 히트인 동시에 클린 히트인 경우가 빈번하게 일어날 수도 있으며, 이런 경우에는 물



▲분명 클린 히트 거리가 아니다



▲알고 보니 카운터 히트다라

본 클린 히트 시에 받는 엑스트라 데미지에 카운터 히트시 받는 엑스트라 데미지까지 합산한 데미지가 계산된다. 클린 히트 시에 한 넘어지는 하단기술이 있다면 실사 클린 히트하지 못했다 하더라도 카운터 히트를 시킨다면 상대방을 쓰러뜨릴 수 있다.

태그 시스템

TTT의 가장 큰 특징은 그 이름에 걸맞은 태그 체인이다. 4개의 공격 버튼 옆에 붙어 있는 태그 버튼을 사용하여 「비수어 파이터즈 3tb」나 「더 킹 오브 파이터즈」와는 달리 대전 중에도 캐릭터 체인지가 가능하며, 태그 버튼과 일반 공격의 조합으로 캐릭터들 사이의 활동공격이 가능하다. 공격을 당할 경우 입은 데미지는 일부가 체력 게이지에 붉은 색으로 표시되고, 이 붉은 색 게이지는 태그하여 대기상태에 있을 때 그만큼 회복이 가능하다. 두 캐릭터 중 어느 하나가 쓰러지면 그 라운드가 끝나고, 만약 이렇게 해서 승부가 나지 않을 때에는 두 캐릭터의 기본 체력을



▶ 공격 전의 체력 게이지



▶ 데미지를 입으면



▶ 공격을 당한 후의 체력 게이지

100%로 기준하여 남은 체력을 퍼센티지로 계산, 상대와 비교해 승패를 결정한다. 따라서 체인지 버튼을 적절히 활용하여 두 캐릭터의 체력관리를 철저히 하지 않으면 한 캐릭터가 초죽음을 당해 심겁게 패배하는 경우도 빈번하다. 태그 시스템은 KOF 시리즈보다도 상성관계 따라서 민감하게 작동하기 때문에 캐릭터를 조합하여 특별한 상황이나 연출을 찾아내는 재미도 쏠쏠할 것이다.



▲진과 외명이라면...



▲외명 티, "옛, 이런 녀석과..."



▲레이아웃 물어?



▲물 티, "이봐, 그만 일어나라!"

■ 체인지: 체인지 버튼

대전 중에 언제라도 체인지 버튼을 눌러 자신의 동료로 플레이어를 바꿀 수 있다. 당연히 태그 시스템이 무척이 아닌 관계로 태그 버튼을 입력했다 하더라도 상대가 공격해 태그를 저지할 수 있으며, 체인지 캐릭터가 등장할 때에도 허밍이 있어 마구잡이로 사용하다가는 맞아 죽기에 딱 좋다. 태그를 예상한 풀의 단성용량권 같은 카드 붙는기에 맞는다면... 무지무지 아프다.



▲체인지 발동



▲대기하던 캐릭터가 등장!

■ 타격기 ➡ 체인지: 타격기 ➡ 체인지 버튼

각 캐릭터마다 특정한 기술이 성공한 경우에 체인지 버튼으로 곧장 대기 캐릭터를 부를 수 있는데, 이것을 활용하여 태그 콤비네이션을 사용할 수 있다. 예를 들어 로우의 드래곤 스톰으로 상대를 높이 띄운 후에 진으로 교체하여 뇌신권 등을 먹일 수 있다. 특이한 것은 스토리상 상성관계에 따른 특정한 캐릭터끼리의 조합인 경우는 다른 조합에서는 사용할 수 없는 합동공격이 가능하다는 것이다. 예를 들어 콜리아와 미엘 모녀의 조합에서는 배후잡기(☉ 리트 시 ←) 이후 체인지 버튼을 사용하면 아주 멋진 연출을 볼 수 있다(!!).



▲동신권!



▲체인지!



■ 던지기 ➡ 체인지: 던지기 ➡ 체인지 버튼

타격기 ➡ 체인지와 마찬가지로 특정한 던지기 기술을 사용한 이후에 체인지 버튼으로 캐릭터를 바로 교체할 수 있는데, 주로 상대를 멀리 날려 보내는 던지기 기술들이 여기에 해당한다. 예를 들어 레이의 비공격 기술을 사용한 이후에 체인지 버튼을 누르면 상대가 날아가 땅에 떨어진 곳의 반대편에서 대기 캐릭터가 등장하면서 바운드공격 등을 사용하는 것이 가능하다. 특이한 것은 던지기 ➡ 체인지에도 캐릭터의 상성관계에 따라 특별한 합동공격이 가능하다는 것이다. WWF의 퀘이러던 킹 ➡ 아이킹의 조합을 반드시 사용해볼 것을 권한다(더 리전 오브 돔? : The Legion of Doom?).



▲웃사!



▲이디스가 날아오는



▲슈피트 킹!

■ 태그던지기: ☉+체인지 버튼

던지기 ➡ 체인지와는 다른 것으로, 전 캐릭터 공통으로 ☉+체인지 버튼으로 발동한다. 사용하면 현재 캐릭터가 상대 방을 뒤로 집어던지는데 이때 대기 캐릭터가 다운공격을 하면서 등장한다.



▲새던지고



▲다운공격을 이대 등장!

■ 다운상체 체인지: 다운상체 체인지 버튼

다운당한 상태에서 체인지 버튼을 누르면 현재 캐릭터는 뒤로 구르면서 빠져나가고 대기 캐릭터가 등장한다. 물론 아래에도 무적상태



▲다운상태에서



▲체인지

가 아니므로 구르던 도중에 맞거나 대기 캐릭터 등장시 얻어맞을 수도 있으니 주의해야 한다.

■ 낙범 ▶ 체인지: 다운당하는 중에 체인지 버튼

상대방의 공격을 맞고 다운당하는 중에 체인지 버튼을 누르면 현재 캐릭터는 낙범을 하면서 빠져나가고 대기 캐릭터가 등장하는데, 물론 이 경우에도 허점이 있다. 따라서 낙범 ▶ 체인지 시스템은 이와 같은 상황에서 상대 캐릭터의 낙범을 예상하면서 교체 캐릭터가 태그하며 공격해 들어오는 상황을 역이용할 경우에 사용하면 좋다.



▲다운을 당하면



▲낙범을 하면서



▲체인지



■ 체력 게이지 정렬

가끔 게임을 진행하다보면 대기 캐릭터의 체력 게이지가 어느 순간 정렬하면서 번쩍 거리는 순간이 있다. 기억하는 사람들이 있을지 모르겠지만, 예전에 오락실 히트 게임이었던 WWF 태그 팀 레슬링에서 볼 수 있었던 시스템이다. 조종하고 있는 캐릭터가 무지무지 얻어맞으면 대기하고 있던 캐릭터가 열이 받는지 체력 게이지가 정렬하면서 캐릭터가 순간적으로 파워업 상태가 된다. 이때 캐릭터 체인지를 해주면 짧은 순간 동안 이 효과가 지속되면서 캐릭터 공격력은 평소보다 높은 상태로 유지된다. 단, 게이지 정렬이 끝나면 다시 정상으로 돌아온다.



▲체력 게이지 정렬, 무우가 나왔다!



▲이것이 보통의 존경



▲이것이 파워업 존경! 데이지 왕을 비교해보시!



▲P, 2P 모두 간밤 ▶ 미셀 순서로 선택, 라운드는 2회가 나왔다

■ 선발 캐릭터의 선택

보통의 경우에는 첫 번째 고른 캐릭터가 선발 캐릭터로 나오기 마련이지만 상대의 허를 찌른다든지, 그냥 선발 캐릭터를 바꾸고 싶을 때면 라운드 시작 전에 체인지 버튼을 누르면 선발 캐릭터를 바꿀 수 있다.

■ 각종 포즈 선택

철권 3와는 달리 버튼으로 선택되는 것이 아니라 캐릭터의 복장에 따라 시작할 때의 합동연승이 달라진다. 그 외에 승리포즈 선택은 철권 3과 마찬가지로 버튼에 따라 대응한다.



▲체인지 버튼을 누르고 있던 2라운드. 이 변에는 미셀이 선택이다



▲로우와 톨의 2P 복장 동경포즈



▶로우와 톨의 1P 복장 동경포즈

캐릭터 공략



미시마 헤이하치

고유기

기술명	격판도	관경·동면	공격력	비고
원투펀치		상, 상	5, 8	공격력은 레버 앞 입력시 6, 8
나선습인각		상, 하	25, 15	
풍신권		특중	25	히트시 체인지 가능
공침각		중(아드 후 비틀거림)	30	
오른 발꿈치 발구기		중	27	
발꿈치 발구기	있어서며	중중	12, 8	
성광열권		상, 상, 중	5, 8, 18	공격력은 레버 앞 입력시 6, 8, 18, 3번째 공격 딜레이 가능
피쇄속		중	25	히트나 가드하지 못하면 자신이 5 데미지
보신권		중	31	물린 히트시 52
권극연권		상, 상, 상	5, 8, 18	공격력은 레버 앞 입력시 6, 8, 18
무쌍연권		중, 중	8, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
나락술기		하하하	15, 13, 13	
나락술기 발꿈치 거르기	나락술기 중 레버 중립	중, 중	14, 21	
왼 발꿈치 발구기			24	
봉권		중	30	물린 히트시 45
격침각		중	35	
지침각		하	21	
러선공인각		중, 중	17, 22	
권신권		중	30	히트시 체인지 가능
양족		특수이동		
기외매기	없으면서	중	15	
기외매기 봉권	없으면서	15, 26		
귀하타	상대 다운공격	상대 공격	25	
귀와	가드 불능	가드 불능	70	
나락술기 보신권		하, 하, 하, 중	15, 13, 13, 21	나락술기 1, 2번째부터 보신권이 나간다. 보신권을 할 때에는 레버 중립. 나락술기 1번째 공격부터 시작되는 보신권의 공격력은 37
나생문		중	25	
다문살·일		상, 중, 중	6, 21, 25	
다문살·이		상, 중, 중	6, 21, 30	
일침	귀와 중 상대 오른발 히트시 발동	반격기	상대 기술에 따라 변함	
격장타		중	22	
격감장타		중	25	
권극강장타		상, 상, 중	5, 8, 22	레버 앞 입력시 6, 8, 22
도발		특수동작		
기합 모으기		특수동작		
권극강장파·비		상, 상, 특수동작	5, 8	첫 공격 키운터, 발동 중 가드 데미지
물단매기		중	22	레버 앞 입력시 6, 8
관음세	있어서며	중	24	

철권 태그 토너먼트

근거리

기술명	특연도	입격률 %	공격력	비고
육 부러트리기	접근해서 :홍	●●	30	
굴삭박	접근해서 :홍	●●	30	
단두수	상대의 좌측면으로 접근해서 :홍 or :홍	●●	40	
나락	상대의 우측면으로 접근해서 :홍 or :홍	●●	46	
인왕쇄	상대의 배후로 접근해서 :홍 or :홍	X	60	
뒤꿈치 잡기	뒤꿈치 상태에서 :홍 or :홍			상대 위치에 따라 변화
초박치기	접근해서 →●●	●●	33	
박치기 대결	접근해서 →●●	●●	33	상대가 롤, 레이, 진, 헤이허치, 브라이언일 경우에만 발동. ●●로 반격

10'1' 기본

특연도	특성
●●●●●●●●●●	상 상 상 하 하 중 상 상 중 중
●●●●●●●●●●	상 상 상 하 하 중 상 상 중 중
●●●●●●●●●●	상 상 상 하 하 중 상 상 중 중
→●●●●●●●●●●	상 상 상 상 상 상 중 중 하 상 중 상



백두산

● 고유기

기술명	특연도	특성	공격력	비고
버터플라이 킥	●●●●●●●●●●	상 상 중 상	15, 12, 12, 25	소점프에서도 가능
버터플라이 니들	●●●●●●●●●●	상 상 중 하	15, 12, 12, 10	소점프에서도 가능
스매쉬키	●●●●●●●●●●	상 상 하	15, 12, 5	
브레이크 니들	●●●●●●●●●●	상 하	15, 8	
블랙 위도우	●●●●●●●●●●	상 상 상 중 중	15, 12, 15, 18, 10	소점프에서도 가능. 5번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라잉고로 전환
킬링 블레이드	→→→●●	중	30	
윌 나이프	→→●●●	중 중	22, 10	2번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라잉고로 전환 가능
일바트로스	일어서며 ●●●●●	중 중 중	13, 16, 10	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라잉고로 전환 가능
백러시	↓(or ↓) ●●●●●●●●●●	하 중 중 중	7(10), 10, 15, 25	4번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라잉고로 전환 가능
백러시 니들	↓(or ↓) ●●●●●●●●●●	하 중 중 하	7(10), 10, 15, 15	
헤어 윌	→→	중	15	
현왕 호크	●●●●●●●●●●	중 중 상	15, 8, 25	
윌 블레이드	●●●●●●●●●●	중	25	히트시 체인지 가능
브레이크 블레이드	●●●●●●●●●●	상 하 중	15, 8, 25	3번째 공격 히트시 체인지 가능
트라볼 스트리트	→→●●●●●	중 상 상	30, 15, 15	
스타라이트 블레이드	●●●●●●●●●●	상 하 중	25, 8, 25	소점프 후 버튼 입력, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
웨이브 니들	일어서며 ●●●●●●●●●●	상 중 하	12, 10, 10	
윈드 디스트리션	일어서며 ●●●●●●●●●●	상 상 중 중	12, 15, 18, 10	4번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라잉고로 전환 가능
허리케인 디스트리션	일어서며 ●●●●●●●●●●	상 상 중 상 상	12, 15, 18, 15, 15	
패닝	상대의 펀치공격에 맞춰 ←●●	출리기		백두산 전용 상 중단 펀치 출리기 ←●●로 플라잉고로 출리기전환 가능
본 스트릭	→●●	상	22	

비틀 커트		상	15	
스텝스 니들		상	17	
플래시 발버트		상, 상	12, 12	종료 후 ← or →로 플라잉고 전환 가능
레이스 헤더	형이동 중	중	8	
힐 캔스		중	14	
힐 액스		중	17	
원투펀치 바타플래이 키		상, 상, 상, 상, 중, 상	5, 10, 15, 12, 12, 25	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라잉고로 전환 가능
원투펀치 바타플래이 니들		상, 상, 상, 상, 중, 하	5, 10, 15, 12, 12, 10	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라잉고로 전환 가능
원투펀치 똥 블레이드		상, 상, 상, 하, 중	5, 10, 15, 8, 25	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라잉고로 전환 가능
원투펀치 불릭 위도우		상, 상, 상, 상, 중, 중	5, 10, 15, 12, 15, 18, 10	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라잉고로 전환 가능
원투펀치 실버 텐트스		상, 상, 상, 상, 중, 상, 상	5, 10, 15, 12, 15, 18, 15, 15	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라잉고로 전환 가능
기합 모으기		특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 대기
스태이크 킥	↓ (or ↓)	하, 하, 하	12, 7, 7	
스태이크 블레이드	↓ (or ↓)	하, 하, 중	12, 7, 15	3번째 공격 히트시 체인지 가능
트릭 스타머		중, 상	25, 20	소플트 후 버튼 입력
트릭 니들		상, 하	25, 8	소플트 후 버튼 입력
실버 텐트스		상, 상, 상, 중, 상, 상	15, 12, 15, 18, 15, 15	
플레이오프	일어서며	중, 중, 상, 상	13, 16, 15, 15	
힐 익스플로전		가드 불능	40	← or →로 캔슬가능, 플라잉고로 전환

플라잉고 자세

기술명	격면도	편성	공격력	비고
플라잉고		속이동		
플라잉고 무브	플라잉고 중 → or ← or ↑ or ↓	속이동		
힐 헨리	플라잉고 중 ← 또는 ←	상	21	
힐 케너	플라잉고 중	중	15	
마허니들	플라잉고 중 ↓ (or ✓ or ✓)	하	7	
플라잉고 웨이브 니들	플라잉고 중	중, 중, 하	15, 15, 10	
플라잉고 디스트릭션	플라잉고 중	중, 상, 중, 중	15, 10, 18, 10	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라잉고로 전환 가능
플라잉고 헨리케인	플라잉고 중	중, 상, 중, 상, 상	15, 10, 18, 15, 15	

드러기

기술명	격면도	입체격	공격력	비고
해머 헤드 스톱우	점근해서		30	
불투 사크 스톱우	점근해서		30	
포트 사이드 스톱우	상대의 좌측면으로 점근해서		30	연진 후 체인지 가능
스티보드 사이드 스톱우	상대의 우측면으로 점근해서		40	
스타피시 스톱우	백후에서 점근해서		50	
뒤돌아 잡기	뒤로 상대에서 상대 점근시			상대 위치에 따라 변화
스워드 피시 스톱우	점근해서		30	
코브라 바이트 스톱우	점근해서 →		30	
홍 브레이크	점근해서 →		30	

10인'공보

격면도	편성
	상, 상, 상, 하, 중, 중, 하, 중, 가드 불능
	상, 상, 하, 중, 중, 중, 중, 하, 중



포레스트 로우

고유기

기술명	계판드	판정·동류	공격력	비고
원투원치	☉ ☉	상, 상	5, 12	레버 앞 입력시 공격력이 6, 12
스텝 인 미들리	☉ ☉	중	18	
범어슈드 리(대점프 타입)	↓↑(or ↖or ↗) ☉	중	제자리 28, 후방 25, 전방 30	
범어슈드 리(소점프 타입)	↓↑(or ↖or ↗) ☉	중	제자리 22, 후방 15, 전방 25	☉ 입력으로 좌 범어로 연결(중단 25), 히트시 체인지 가능
스핀리 콤보	☉ ☉ ☉	상, 상, 상	16, 12, 12	
작안권	☉ ☉ ☉ ☉ ☉	상, 상, 상, 상, 상	5, 5, 5, 5, 5	4번째 공격까지 드래곤 너클 콤보로 전환 가능
드래곤 너클 콤보	→☉ ☉ ☉	상, 중, 상	6, 5, 10	2, 3번째 공격 딜레이 가능
드래곤 너클 콤보	☉ ☉	상, 상	6, 10	
범어슈드 드림	↓↑(or ↖or ↗) ☉	중	30	다문원 상대에 히트시 20
드래곤 로우	앞으면서 ☉	하	8	3연 하이리치로 연결
3연 하이리치	☉ ☉ ☉	상, 상, 상	18, 10, 10	
체인트 미들리	3연 하이리치 중 →	중	15	
슬라이딩	앞은 상태에서 ↘ ↙ ☉	하	17	
드래곤 썬머	☉ ↑☉	상, 중	16, 30	
드래곤 슬래쉬	→→☉	중(기드 후 비틀거림)	30	
드래곤 볼	☉ ☉	기드 불능	100	↑↑ 입력으로 캔슬
시트 스피닝 썬머	앞은 상태에서 ☉ ☉	하, 중	12, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
드래곤 로우 레프트 썬머	↓☉ ☉	하, 중	7, 21	
프론트리 레프트 썬머	↘☉(or 일어나며 ☉) ☉	중, 중	12, 21	
하이리치 라이트 썬머	☉ ☉	상, 중	18, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
소트 스트레이트 레프트 썬머	↓(or ↓) ☉ ☉	특중, 중	8(10), 21	
드래곤 브레스	↓☉ ☉ ☉ ☉ ☉	하, 상, 상, 상, 중	8, 10, 10, 10, 21	2, 3번째 공격 후에도 썬머 사용가능, 3, 4번째 공격 이후 썬머 히트시 체인지 가능, 2번째 공격 후 썬머 히트시 체인지 불가
점프 사이드리치 라이트 썬머	↑(or ↖or ↗) ☉ ☉	상, 중	25, 25	2번째 공격 히트시 체인지 가능
릭 썬머슈드 리	☉ ☉	중	21	히트시 체인지 가능
더블 썬머슈드 리	☉ ☉ ☉	중, 중	21, 21	
더블 썬머슈드 리	↑(or ↖or ↗) ☉ ☉	중, 중	22, 25	
드래곤 태일	↘☉	하	25	
로우리 레프트 썬머	앞은 상태에서 ☉ ☉	하, 중	7, 21	
사이드리치 라이트 썬머	앞에서며 ☉ ☉	상, 중	28, 25	2번째 공격 히트시 체인지 가능
드래곤 리시	←☉ ☉ ☉	중, 하, 중	12, 8, 22	3번째 공격 히트시 체인지 가능
눈 찌르기	기합 모으기 중 ☉	상	10	
슬리스트 로우	기합 모으기 중 ☉ ☉	상, 하	10, 7	
오버헤드 리	↓☉☉	중	25, 27	↓유지로 늘린다



카자마 진

고유기

기술명	키보드	전형·종류	공격력	비고
원투펀치	↔ ○ ○	상, 상	6, 10	
공함각	→ ○ ○ ○	중(가드 후 비틀거림)	30	
발꿈치 밀구기	← ○ ○ ○ ○	중, 중	13, 18	
삼관열권	↔ ○ ○ ○ ○	상, 상, 중	6, 8, 18	3번째 공격 딜레이 가능
피세속	○ ○ ○ ○	중	25	
중신권	← ★ ○ ○ ○	상	25	히트시 체인지 가능
보신권	← ★ ○ ○ ○ ○	중	29	틀린 히트시 43
보신권 중단각	← ★ ○ ○ ○ ○ ○	중, 중	29, 20	틀린 히트시 1번째 공격 43
보신권 하단각	← ★ ○ ○ ○ ○ ○	중, 하	29, 12	틀린 히트시 1번째 공격 43
나락술기	← ★ ○ ○ ○ ○	하, 중	15, 15	1번째 공격력은 18, 그 이후 나락술기에는 틀린 히트가 있어 틀린 히트값 22, 15
귀권연권	○ ○ ○ ○ ○	상, 상, 상	6, 10, 18	3번째 공격 딜레이 가능
행각	← ○ ○ ○ ○ ○	중, 중	10, 15	두 번째 공격 히트시 체인지 가능
원 발꿈치 밀구기	→ ○ ○ ○	중	23	
귀신열혈	← ○ ○ ○ ○	가드 불능	40	
진·귀신열혈	← ○ ○ ○ ○ ○	가드 불능	80	
나신환마각	↘ ○ ○ ○ ○ ○	상, 하, 하, 중	25, 15, 12, 25	
발꿈치 거르기	↘ ○ ○ ○ ○	중, 중	10, 16	
마신권	← ○ ○ ○ ○	중	18	1번째 공격 카운터 히트시 2, 3번째 공격을 선행 입력해 두면 3단 연속 히트한다. 상대는 3번째 공격을 레버 앞으로 하면 가드 가능
나팔문·입	← ○ ○ ○ ○ ○ ○	중, 중, 중	18, 14, 24	2, 3번째 공격 딜레이 가능
나팔문·이	← ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	중, 중, 중	18, 14, 15	2, 3번째 공격 딜레이 가능, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
강발	→ ○ ○ ○	중	18	
동발	→ ○ ○ ○ ○	중	27	
귀팔문	↘ ○ ○ ○ ○	중, 중	10, 16	1번째 공격이 막힌 경우 공격력은 12, 2번째 딜레이 가능. → 입력으로 캔슬 가능
이문쌍각	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	상, 상, 중, 중	6, 10, 25, 30	
이문쌍각·개	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	상, 상, 중, 중	6, 10, 25, 10	
수돌	← ○ ○ ○ ○ ○ ○	중	18	히트시 체인지 가능
술란	→ ○ ○ ○ ○ ○	중	12	
귀통문	○ ○ ○ ○ ○ ○	상, 상, 중	6, 10, 12	
백로유무	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	특중, 상, 상, 중	5, 10, 10, 21	
백로하단각	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	특중, 상, 상, 하	6, 10, 10, 14	
귀살	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	중	16	히트시 체인지 가능
귀신 흑 밀구기	→ ○ ○ ○ ○ ○	상	30	



폴 피닉스

고유기

기술명	커맨드	판정·장류	공격력	비고
원투펀치	↖ ↘	상, 상	5, 15	레버 앞 입력으로 공격력 6, 15
PK 콤보	↖ ↘	상, 상	12, 21	
릭 PK 콤보	전진 중 ↖ ↘	상, 상	12, 20	
PDK 콤보	↖ ↓ ↘	상, 하	12, 8	
릭 PDK 콤보	전진 중 ↖ ↓ ↘	상, 하	12, 10	
익 PDK 콤보	↖ ↘	상, 하	5, 8	
행비전각	↖ ↘	중, 중	17, 22	
봉권	↖ ↘	중	33	클린 히트시 49
낙엽	앞으며 ↘ ↘	하, 중	13, 20	
골라 내려찍기	→ ↘	중(가드 후 비틀거림)	20	
암석깨기	(상대 다운 중) 앞으며 ↘	다운된 상대만 히트다운공격	16	
삼보통(상단)	→ ↘ ↘ ↘	중, 중, 상	20, 15, 25	
삼보통(중단)	→ ↘ ↘ ↘ (or) ↘ ↘ ↘	중, 중, 중	20, 15, 15	
삼보통(하단)	→ ↘ ↘ ↘ ↓ (or) ↘ ↘	중, 중, 하	20, 15, 15	
기와의깨기	앞으며 ↘	중	15	
기와의깨기 봉권	앞으며 ↘ ↘	중, 중	15, 26	
기와의깨기 낙엽	앞으며 ↘ ↘ ↘	중, 하, 중	15, 15, 21	
엎짚	앞은 상태에서 ↘ ↘	중	21	
엎짚봉권	앞은 상태에서 ↘ ↘ ↘	중, 중	21, 25	2번째 공격 딜레이 가능, 딜레이시 20, 19
엎짚힐기	앞은 상태에서 ↘ ↘ ↘	중, 하	21, 21	2번째 공격 딜레이 가능, 2번째 공격 히트시 체인지 가능
질풍	→ ↘	중	15	
반성용원권	← ↘	가드 불능	100	
헛머숏 NG	↓ (60 프레임 동안) ↑ ↘	중	25	자신도 15 데이지
부욱	→ ↘	중	20	
이질풍	↖ ↘	상	20	히트시 체인지 가능
도끼 치기	→ ↘	중	27	
기합 모으기	↘ ↘	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데이지
스윙 릭	↖ ↘	하	12	
부초	↖ ↘	특수동작		
표집	↖ ↘ ↘	중	18	
표와	↖ ↘ ↘	중	15	
도선	↖ ↘ ↘	하	12	
선영	↖ ↘ ↘ ↘	하, 중	12, 21	
선영봉권	↖ ↘ ↘ ↘ ↘	하, 중, 중	12, 21, 25	3번째 공격 딜레이 가능, 딜레이시 21
선영힐기	↖ ↘ ↘ ↘ ↘	하, 중, 하	12, 21, 21	3번째 공격 딜레이 가능, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
상, 중단 반격기	← ↘ or ← ↘			반격기

찰권 태그 토너먼트

백신회	뒤튼 상태에서	중	15	
백인락	뒤튼 상태에서	중, 중, 중	15, 15, 15	사용 후 뒤든다
백신후소연무	뒤튼 상태에서 ↓(or ↓)	하, 상	10(15), 35	1번째 공격 후 ↓ or ↑로 사형 전환. 1번째 공격만 하는 경우 15
후소연무	↙	하, 상	10, 25	1번째 공격 후 ↓ or ↑로 사형 전환. 1번째 공격만 하는 경우 15
후소회	↙	하	15	사용 후 ↓ or ↑ 입력으로 사형 전환
후소회	뒤튼 상태에서 ↓(or ↓)	하	15	사용 후 ↓ or ↑ 입력으로 사형 전환
전신연포		상, 상	18, 18	사용 후 뒤든다
선종각	or →(or →)	중	30	선종각 중 ↓ 입력으로 늙는다
선종연각	선종각 중 ↑ 입력	중, 중, 중	30, 30, 30	선종연각 중 ↓ 입력으로 늙는다
음성하단각	→*	중, 중, 중, 중, 하	10, 8, 8, 8, 15	2번째 공격부터 딜레이 가능. 그 경우의 1번째 공격은 8
음성중단각	→*	중, 중, 중, 중, 중	10, 8, 8, 8, 15	2번째 공격부터 딜레이 가능. 그 경우의 1번째 공격은 8
왕이요전격	→*	중, 중, 중, 상, 중	15, 12, 5, 17, 20	
왕이호조선	→*	중, 중, 중, 상, 하	15, 12, 5, 17, 10	
요전격	→*	상, 중	35, 20	
호조선	→*	상, 하	35, 10	
하판각		상, 하	28, 20	사용 후 뒤든다
뇌공하단각	→	상, 중, 중, 중, 하	30, 12, 12, 8, 15	3, 4번째 공격에 딜레이 가능
뇌공중단각	→	상, 중, 중, 중, 중	30, 12, 12, 8, 15	3번째 공격에 딜레이 가능. 5번째 공격 후 ↑ or ↓ 입력으로 혁명 전환
호류회		중	25	사용 후 앞든다
종조야	→*	상, 상, 중, 중	3번째 공격 25, 4번째 공격 30, 기드체제	1번째 공격이 히트한 경우 *로 뇌공중(하단) 3번째 공격으로 연결 가능
비수조	←*	특수동작		
봉황선종각	비수조 중	기드 불능	90	
음조연각	비수조 중	중, 중, 중, 중	15, 15, 15, 15	봉황선종각으로 연결
복심호류회	상대가 발쪽에 있는 상태로 앞드려 있을 때	중	18	사용 후 앞든다
복심소회	상대가 발쪽에 있는 상태로 앞드려 있을 때	하	10	사용 후 늙는다. 공격 중 입력으로 후소연무 발동. 1번째 공격 물린 히트시 15 앞든다
늑가에서 앞드리기	누워있을 때 ↓	특수동작		앞든다
앞드리기에서 늑가	앞드려 있을 때	특수동작		늙는다
뇌경도각	→	중	30	기드 후 주술거림
복심활	상대가 머리 쪽에 있는 상태로 앞드려 있을 때	하	15	사용 후 늙는다
권삼연각		하, 하, 중	7, 7, 35	사용 후 앞든다
연미락	↘ or ↙	중	15	
백신연미락	뒤튼 상태에서 ↘ or ↙	중	15	
석무	←*	중	30	
워보	←* or 상대 편치 공격에 맞혀 →	출리기(특수동작)		레이 전용 상. 중단 편치 출리기
앞드리기	↓	특수동작		
워보회	워보 중	하	15	
워보격	워보 중	중	25	→ 입력으로 워보 전환
전신봉수		중	18, 20	히트시 체인지 가능
기함 모으기		특수동작		첫 공격 카운터. 발동 중 기드 데미지
하단 출리기	↙(or ↓) or ↘(or ↓)	출리기		

취업권	행이동 중 or	중, 상		→ 입력으로 취보 전환
허용	취보 중	특수동작		체력회복
사방권	→	상, 상	13, 10	→ 입력으로 화형 전환 ↓ or ↑ 입력으로 표형 전환
사장권	행이동 중	상	18	→ 입력으로 호형 전환 ↓ or ↑ 입력으로 동형 전환
취호력	→	상	24	→ 입력으로 취보 전환
행이동 백인력	행이동 중	중	15	단일
비수조 선봉연격	비수조 중 ←	중	30	↑로 3회 연결 각 중 ↓로 놓는다. 원조연격에서도 가능

오형권 전환

기술명	격면도	환경·종류	공격력	비고
사형	행이동 중 or →	특수동작		사형 전환
용성1단 사형	→ ↑ or ↓	중, 특수동작	10	사형 전환
용성2단 동형	→ ↑ or ↓	중, 중, 특수동작	10, 8	동형 전환
용성3단 표형	→ ↑ or ↓	중, 중, 중, 특수동작	10, 8, 8	표형 전환
용성4단 호형	→ ↑ or ↓	중, 중, 중, 특수동작	10, 8, 8, 8	호형 전환
뇌관중단격 화형	→ ↑ or ↓	상, 중, 중, 중, 특수동작	30, 12, 12, 8, 15	화형 전환

오형권 사형

기술명	격면도	환경·종류	공격력	비고
사형연격	사형 중	중, 하, 하	15, 10, 15	3번째 공격 딜레이 가능, 1, 2번째 공격 후 → 입력으로 호형 전환, 3번째 공격 후 → 입력으로 표형 전환
사무	사형 중	상, 상, 상, 상, 상, 상	13, 10, 8, 6, 5, 5	
방위	사형 중	단지기	33	방위 후 입력으로 체력회복 취보로 전환, 로 끝다
권첩격	사형 중	중	30	사용후 읽드린다
사이	사형 중	하	11	
사형 동형	사형 중 ↑	특수동작		동형으로 전환한다
사형 표형	사형 중 ↓	특수동작		표형으로 전환한다

오형권 용형

기술명	격면도	환경·종류	공격력	비고
용포	용형 중	중	20	→ 입력으로 호형 전환
방위	용형 중	중, 단지기	33	방위 후 입력으로 체력회복 취보전환, 로 끝다
용마	용형 중	중	25	→ 입력으로 호형 전환
용미	용형 중	상, 하	28, 20	
용이연격	용형 중	상, 중, 중, 상	15, 12, 5, 17	
용형 용이요전격	용형 중	상, 중, 중, 상, 중	15, 12, 5, 17, 20	
용형 용이요전산	용형 중 ↓	상, 중, 중, 상, 하	15, 12, 5, 17, 10	
용형 호형	용형 중 ↑	특수동작		호형으로 전환한다
용형 사형	용형 중 ↓	특수동작		사형으로 전환한다

오형권 표형

기술명	격면도	환경·종류	공격력	비고
표수	표형 중	중	25	가드되면 총조아 2번째 공격으로 파생
표형조	표형 중	하, 상	10, 28	

참권 태그 토너먼트

표소치	표형 중	하	18	기드 or 히트시 - 입력으로 비수조 전환
표형 \Rightarrow 뇌관중단각	표형 중	상, 중, 중, 중, 중	26, 12, 12, 8, 15	5번째 공격 후 \uparrow or \downarrow 입력으로 확형 전환
표형 \Rightarrow 뇌관하단각	표형 중	상, 중, 중, 중, 하	26, 12, 12, 8, 15	
표형 \Rightarrow 사형	표형 중 \uparrow	특수동작		사형으로 전환한다
표형 \Rightarrow 혁형	표형 중 \downarrow	특수동작		혁형으로 전환한다
하단 흘리기	표형 중 \rightarrow			흘리기

오잉민 모양

기술명	격면도	관경·동형	공격력	비고
서호조	호형 중	중	25	
동호조	호형 중	중	26	
호소치	호형 중	하	20	
호신각	호형 중	상	32	
호신각 \Rightarrow 용성중단각	호형 중	상, 중, 중, 중, 중, 중	32, 8, 8, 8, 8, 15	3번째 공격 딜레이 가능. 그 경우 2번째 공격은 8 용성과 마찬가지로 각종 자세로 전환 가능
호신각 \Rightarrow 용성하단각	호형 중	상, 중, 중, 중, 중, 하	32, 8, 8, 8, 8, 15	3번째 공격 딜레이 가능. 그 경우 2번째 공격은 8 용성과 마찬가지로 각종 자세로 전환 가능
호형 \Rightarrow 사형	호형 중 \uparrow	특수동작		사형으로 전환한다
호형 \Rightarrow 용형	호형 중 \downarrow	특수동작		용형으로 전환한다
상하단 흘리기	호형 중 \rightarrow			흘리기

오잉민 모양

기술명	격면도	관경·동형	공격력	비고
혁형	혁형 중	중	27	
혁익	혁형 중	상	30	
혁조	혁형 중	하	20	
도화연격	혁형 중	중, 하, 중, 중		2번째 공격부터 딜레이 가능
혁형 \Rightarrow 표형	혁형 중 \uparrow	특수동작		표형으로 전환한다
혁형 \Rightarrow 사형	혁형 중 \downarrow	특수동작		사형으로 전환한다

드래기

기술명	격면도	점거용기	공격력	비고
비공격	점근해서		30	던지는 중 체인지 가능
웃기 조르기	점근해서		30	
혁신도	상대의 좌측면으로 점근해서 or		40	
삼광난무격	상대의 우측면으로 점근해서 or		5, 10, 25	
밀어 넘어뜨리기	배후에서 점근해서 or	X	50	
뒤돌아 잡기	뒤면 상태에서 상대 점근시 or	or		상대 위치에 따라 변화
걸어 넘어뜨리기	점근해서 \rightarrow		33	
도라주	\rightarrow		35	

10인' 폼보

격면도	관경
	상 상 하 중 중 중 중 상
	상 상 하 중 중 중 중 하 상
	상 상 하 중 중 중 하 하 중

취침(左부러)		중	20	
도착속	인법만상 중	중	12	
참극림		가드 불능	10	
결명림		가드 불능	90	
반개		상, 중	30, 30	
이슬쳐우기	없이 잠진 시작시	하	12	
PK 콤보		상, 상	12, 21	
PDK 콤보		상, 하	12, 8	
만자양기				
천각	만자양기 중 레버 중립	체력 회복		체력을 한번에 5씩 회복한다.
비공검	전방 대점프 시작시	비공검검 준비동작		
비공검검	비공검 중 ↓	가드 불능	25	비공시2에 의해 공격력이 점차 25, 30, 40으로 강해짐
선중검		가드 불능	30	결명림 동작이 시작하면 곧 레버를 중립에 놓고 를 누른다.
인법만국		중, 중, 중, 중, 중, 중	10, 10, 12, 12, 14, 15	
불속		가드 불능	100	
극·불속		가드 불능	100	
속		불속 감소		중을 돌리고 서게 된다.
불우		가드 불능(자살기)	60	
알함포		중	30	히트시 체인지 가능
파룬		속이동		체력소모기(명적 소모됨)
천각무공무	천각 중 ← or →	워프기술		워프
연속검		가드 불능	15	레버를 놓으면 된다. 15, 23, 27, 43, 65, 107. 한걸음 걸을 때마다 공격력이 올라감
확검	없을 상태에서	가드 불능	20	
초치포		중, 상, 중	30, 40, 30	3번째 공격 히트시 체인지 가능
만이권 - 일		상	12	히트 후 상대가 뒤를 향하게 됨
만이권 - 이	턱온 상태에서	상	15	히트 후 상대가 뒤를 향하게 됨
천각만국	만자양기 중	중	30	
천각일함포	만자양기 중	중	10	히트시 체인지 가능
진권		상, 중	12, 10, 12, 12, 14, 15	
타기부기		중, 가드 불능	20, 18	
관계		중, 상, 상, 중	15, 12, 12, 24	답례이 가능
자권		중, 상	15, 12	
지뢰인		가드 불능	20	
만이드차기	(↓로 취소 가능) ↓ for ↖ or ↗	중	알 25, 위 25, 위 17	
인법양열 - 이		중	22	
어법위기	인법양열 - 이 중 or 무상 중	먼지기		체력을 흡수하여 자신을 회복
어법뒤돌리기	인법양열 - 이 중 ↖ or 무상 중 ↗	먼지기		체력을 깬야 상대방 회복
지뢰인지기	지뢰인 중 → or ←	가드 불능	15, 15, 15	
뛰어서 지뢰	지뢰인 중 ↖ or ↗	가드 불능	25	
자전국		중, 상, 중	15, 12, 10, 10, 12, 12, 14, 15	
혁공검검		가드 불능	35	
농차		가드 불능	15, 28	
독우오기		독수동작		
독우	독우오기 중 아무 버튼	가드 불능	35	
만함령		가드 불능	3, 3, 3, 3, 3	
오시미츠 블레이드		가드 불능	25	
황천달리기		중	18	카운터 히트시 ↓ 로 만든다(카운트 히트시는 먼지기기 된다)
스윙리		하	12	
무상	황이권 중	독수동작		
전생	무상 중 →	가드 불능	10	
지전포	지뢰인 중	중	30	

철권 태그 토너먼트

동심화	만차 중	특중	2	만차로부터 파생(만급)
강심화	동심화 중	중	20	만차로부터 파생(만차)
은심화	동심화 중	특중	15	만차로부터 파생(위로 구분기)
급심화	은심화 중	가드 불능	15	만차로부터 파생(연속중)
기합 모으기		특수동작		1번째 공격이 카운터가 된다 발동 중 가드 테러지
지뢰인 만지양기	지뢰인 중	특수동작		
위를 보며 다운 중 만지양기	위를 보며 다운 중	특수동작		
만차 일행포		중, 중	10, 30	2번째 공격 히트시 체인지 가능
유실	황이동 중	상	21	
일행파기		가드 불능	12	틀린 히트시 18
부·선종결		특수동작		
회공	황이동 중	중	21	
아시로	황이동 중	중	20	히트시 체인지 가능
두개	지뢰인 중	중	22	
발레리나 리 일행포		상, 중	30, 30	2번째 공격 히트시 체인지 가능
스테인 이퍼		중	13	히트시 체인지 가능
만화관		상, 속이동	10	인입만급의 몇티래도 로 전환 가능

◆ 드래그

기술명	커맨드	집가름기	공격력	비고
쌍파	접근해서		30	
물방울	접근해서		30	
지옥서	상대의 좌측면으로 접근해서 or		15, 25	
격두각사춤	상대의 우측면으로 접근해서 or		15, 25	
인입공진	상대 배후로 접근해서 or		70	
뒤돌아 보기	뒤론 상태에서 or			
인입 들어매치기			50	상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다.
허단 흘리기	or			

◆ 10'클브

특정도	관경
	상 중 중 상 상 하 상 가드 불능 가드 불능 가드 불능
	상 중 중 상 중 중 중 가드 불능 가드 불능
	상 상 중 상 상 하 상 가드 불능 가드 불능 가드 불능
	상 중 중 상 상 하 상 중
	상 상 중 상 상 상 상 중



카자마 준(KAJAMA JUN)

고유기

기술명	커맨드	관경·공통	공격력	비고
수연결		상, 중	4, 15	
귀신족이기		중	15	↓로 연속 가능, 히트시 체인지 가능
진공 끌어차기		하, 하, 하	14, 14, 14	태산백모로 이어진다



니나 윌리엄스 (NINA WILLIAMS)

• 고유기

기술명	특연도	환경 · 종류	공격력	비고
원투런치	☉ ☉	상, 상	4, 10	☉ 로 레프트 하이리크으로 이어진다. 레버 앞 입혀서 공격력이 5, 10
쌍장파	→ ☉ ☉ or → ☉ ☉ or 일어서는 중에 ☉ ☉	중	20(30)20	플린 히트시 공격력 30(→ ☉ ☉)는 플린 히트하지 않는다) ☉ 로 시지할 경우 2번째 공격력이 15
트리플 스매쉬	☉ (☉), ☉ ☉, ☉ ☉	상(중), 상, 상	4, 10(15), 15	
더블 스매쉬	☉ ☉	상, 상	10, 15	
PK 콤보	☉ ☉	상, 상	10, 20	
PDK 콤보	☉ ↓ ☉	상, 하	10, 10	
나일 리크	↘ → ☉ (or → ☉)	중	20	플린 히트시 30, 가드되거나 맞추지 못했을 때 5의 데미지를 입게 된다
플래쉬 콤보	↘ ☉ ☉	중, 상, 상	10, 10, 6	
레피드릭 콤보	↘ ☉ ☉	중, 상, 상, 상	10, 6, 8, 15	
어피스트 레이브	↘ ☉ ☉	중, 상	10, 15	미지리액 ☉ 로 트리플 스매쉬로 파생된다
헌팅리 콤보	↘ ☉ ☉	상, 하, 상	20, 10, 14	
레이브리크	↓ ☉ ★ or 일어난 상태에서 ☉ ★ ☉	특중, 중	5, 10	
본격터	→ ☉ ☉	중	20	상대가 서있는 상태에서 맞았을 때 해탈으로 파생된다
헌팅 스완	☉ ☉ (↑ ↓ 로 전용)	가드 불가능	95	
레프트 하이 & 라이트 하이리크	☉ ☉	상, 상	25, 15	
시트 스프링 & 라이트 하이리크	↓ ☉ ★ or ↓ ☉ ★ ☉	하, 상	12, 15	
제일 크래쉬	☉ (☉), ☉ ↓ ☉ ☉	상(중), 상, 하, 상	4 10(15), 10, 15	☉ 로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다
세메타리 크래쉬	☉ (☉), ☉ ↓ ☉ ☉	상(중), 상, 하, 중	4 10(15), 10, 10	☉ 로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다. 4번째 공격 히트시 체인지 가능
연격쌍장파	☉ (☉), ☉ ☉ → ☉ ☉	상(중), 상, 상, 상, 중	4 10(15), 6, 6, 20	☉ 로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다
연격쌍장파	☉ (☉), ☉ ☉ → ☉ ☉	상(중), 상, 중	4, 10(15), 20	연격쌍장파의 바리메이션
레그 브레이크 콤보	↓ (or ↓) ↓ ↓	하, 하	12, 7	
디바인 캐논	↘ ☉ ☉ or ☉ ☉	중	25	히트시 체인지 가능
솔라이서	↘ ☉ ☉	하	7	
디바인 캐논 콤보	↘ ☉ ☉	하, 중	7, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
사이드스텝 스티브	↘ ☉ ☉	상	20	플린 히트시 공격력 30
스파이크 콤보 & 라이트 하이리크	☉ ☉	상, 하, 상	25, 10, 15	
스파이크 콤보 & 라이트 어퍼	☉ ☉	상, 하, 중	25, 10, 10	3번째 공격 히트시 체인지 가능
스파이크 콤보 & 라이트 로우리크	☉ ☉ ↓	상, 하, 하	25, 10, 7	
크리머택 콤보	☉ ☉ ☉	중, 상, 상, 하	10, 12, 6, 8	☉ ☉ ☉ 중 ↑ or ↓ 로 하이동
크리머택 & 레프트 로우리크	↘ ☉ ☉ ↓	중, 상, 하	10, 12, 10	☉ ☉ ☉ 중 ↑ or ↓ 로 하이동 공격에서 ☉ 나 ☉ 로 전환 가능. 4번째 공격만 ☉ 가 히트되면 체인지 가능
크리머택 & 레프트 하이리크	↘ ☉ ☉	중, 상, 상	10, 12, 20	☉ ☉ ☉ 중 ↑ or ↓ 로 하이동
크리머택 & 라이트 하이리크	↘ ☉ ☉	중, 상, 상	10, 12, 15	딜레이 가능. ☉ ☉ ☉ 중 ↑ or ↓ 로 하이동

웨이크 쇼트	휠이동 중	중	15	
리프트 쇼트	휠이동 중	중	15	
레프트 콤보 & 레프트 로우릭		중 상 상 하	10, 6, 8, 10	
레프트 콤보 & 창정파		중 상 상 상 중	10, 6, 8, 10, 6, 20	
재밍 콤보 & 라이트 어퍼		상 하 중	15, 15, 10	레버 앞 입혀서 16, 15, 10, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
재밍 콤보 & 라이트 로우릭		상 하 하	15, 15, 7	레버 앞 입혀서 16, 15, 7
재밍 콤보 & 라이트 하이리		상 하 상	15, 15, 15	레버 앞 입혀서 16, 15, 15
탠덤 릭 & 라이트 어퍼		하 중	25, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
탠덤 릭 & 레프트 마들릭		하 중	25, 15	
탠덤 릭 & 라이트 하이리		하 상	25, 15	
레프트 마들 & 라이트 하이리		중 상	10, 15	
우보존 릭		특공 중	8(10), 15	
스파크 콤보		상(중), 상 상 하	4, 10(15), 6, 8	
라이트 로우릭 & 맥 스텝		하 상	10(7), 10	로 시뮬한 경우 2번째 공격 공격력은 15 딜레이 가능 맥 스텝은 중 or 로 출을 견줄하고 휠이동 가능
라이트 하이리 & 레프트 스텝 로우릭		상 하	15, 15	레버 앞 입혀서 16, 15
레프트 스텝 로우릭 & 라이트 어퍼		하 중	12, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
PDK 콤보 & 라이트 어퍼		상 하 중	10, 10, 10	3번째 공격 히트시 체인지 가능
PDK 콤보 & 라이트 하이리		상 하 상	10, 10, 15	
킬링 블레이드		상	15	
어벌트 콤보		중 상 상 중	10, 10, 6, 20	
턱백기		중	25	히트시 체인지 가능
엘프레스 킬	상대 다운 중	다운공격	16	발기가 되지 않을 때에는 공격력 10
킬기		중	25	
레그 스윙		하	15	
다구		상	15	
왕복다구		상 상	15, 18	2번째 공격이 히트되면 상대가 옆을 향하게 됨
수면뛰기	휠이동 중	하	10	
턱머리기		상	21	상대가 앉아 전진 중에는 중단공격이 됨
고속 턱머리기		상	15	상대가 앉아 전진 중에는 중단공격이 됨
털프렌드		중	10	
목위아저기		상	14	플린 히트시 21
나선향파	휠이동 중	중	20	플린 히트시 30
데빌카스		상단 가드 불능	0	히트되면 상대 비틀거림
기합 모으기		특수동작		1번째 공격이 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지
스파이더 니	일어하며	중	15	히트시 로 끝날여 굴러가도
레이블즈		중 중	6, 8	
더블 쇼트	휠이동 중	중 중	15, 15	
웨이크 쇼트	휠이동 중	중	15	
웨이크 쇼트	휠이동 중	중	15	
PK 리시 1		상 상 하 중	10, 20, 10, 10	4번째 공격 히트시 체인지 가능
PK 리시 2		상 상 하 상	10, 20, 10, 15	
PK 리시 3		상 상 하 하	10, 20, 10, 7	
PK 리시 4		상 상 상	10, 20, 15	
원투스파이크 콤보 1		상 상 상 하 중	4, 10, 20, 10, 10	레버 앞 입혀서 5, 10, 20, 10, 10, 5번째 공격 히트시 체인지 가능
원투스파이크 콤보 2		상 상 상 하 상	4, 10, 20, 10, 15	레버 앞 입혀서 5, 10, 20, 10, 15

철권 태그 토너먼트

원투스파이크 문보 3		상 상 상 하 하	4, 10, 20, 10, 7	레버 앞 일해서 5, 10, 20, 10, 7,
원투레드 하이 & 라이트 하이		상 상 상 상	4, 10, 20, 15	레버 앞 일해서 5, 10, 20, 15
크릭 리시 1		중 상 상 하 중	10, 12, 20, 10, 10	3번째 공격 이벤트시 체인지 가능
크릭 리시 2		중 상 상 하 상	10, 12, 20, 10, 15	
크릭 리시 3		중 상 상 하 하	10, 12, 20, 10, 7	
크릭 리시 4		중 상 상 상	10, 12, 20, 15	

◆ 단식기

기술명	역판드	입격물기	공격력	비고
사방던지기	접근해서		30	
거반	접근해서		30	
거반 팔꿈치치기	접근해서		35	
거반 팔꿈치치고 굳히기	거반팔꿈치치기 중	미정	10	
무릎삼자고	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	
골어플러기	상대의 우측면으로 접근해서 or		40	던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
뛰뛰아 잡기	뒤든 상태에서 or	or		상대 위치에 따라 변할 사용 후 앞을 본다
전산화전 역삼자조르기	상대 배후로 접근해서 or		60	
반격기	상대의 공격에 맞추어 or			
허단 흘리기	✓ (or ↓) or ✓ (or ↓)			
골어인과 팔꿈치치기	접근해서		33	
턱잡아 던지기	접근해서		40	던지기 중 체인지 가능
꿈악	접근해서		15	
목십자굴리기	꿈악 중		30	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
입여협고	꿈악 중		20	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
이산응우고	입여협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
사역협고	입여협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
원사복고	꿈악 중		15, 15	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
수넨안고	원사복고 중		35	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
고열원삼자고	원사복고 중		45	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
해협	접근해서		15	
아키텔레스건 굴리기	해협 중		20	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 18
플프 아키텔레스건 굴리기			20, 20	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 18
무릎삼자 굴리기	아키텔레스건 굴리기 중		35	
회전 아키텔레스건 굴리기	아키텔레스건 굴리기 중		45	
앞구르며 팔십자굴리기	해협 중		35	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 18
실각	접근해서		15	
만세고	실각 중		28	
고열원삼자고	만세고 중		45	
수넨안고	만세고 중		35	
입여협고	실각 중		20	
이문응우고	입여협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
사역협고	입여협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20

◆ 10인 룰보

역판드	판형
(or)	상(중) 중 상 상 상 상 하 상 상 상 상
(or)	상(중) 중 상 상 상 상 하 상 상 하 중
(or)	상(중) 중 상 상 상 상 하 하 중 하 중



안나 윌리엄즈 (ANNA WILLIAMS)

고유기

기술명	키보드	관영·동영	공격력	비고
원부관치	☉ ☉	상, 상	4, 10	☉로 레프트 하이리로 이어진다. 레버 앞 압력시 공격력 5, 10
쌍장파	→ (☉☉ or 일어서면서 ☉☉ or →☉☉)	중	20(30) 20	클린 히트시 30(→☉☉)의 데미지는 5로 줄린 히트하지 않는다
트리플 스매쉬	☉ (☉) ☉☉ ☉☉	상(중), 상, 상	4, 10(10), 15	☉로 시작할 경우 2번째 공격력이 15
더블 스매쉬	☉☉ ☉☉	상, 상	10, 15	
PK 콤보	☉☉ ☉☉	상, 상	10, 20	
PCK 콤보	☉☉☉☉	상, 하	10, 10	
나일 킥	↓ →☉☉ (or →☉☉)	중	20(30)	클린 히트시 30
플래어 콤보	☉☉☉☉☉	중, 상, 상	10, 10, 6	4번째 공격에 ☉로 히트 킥으로 연결가능 데미지 8
레프트리 콤보	☉☉☉☉☉☉	중, 상, 상, 상	10, 6, 8, 15	
어피 스트레이트	☉☉☉☉	중, 상	10, 15	마지막에 ☉로 트리플 스매쉬로 파생한다
현탕리 콤보	☉(↑)☉☉☉☉	상, 하, 상	20, 10, 14	3번째에 ☉입력 후 ↑ or ↓로 연속 행이동 가능
레이브리	↓ ☉*☉ or 앉은 상태에서 ☉*☉	특중, 중	5, 10	
본커터	→→☉☉ (or ↘☉)	중	13	☉만 상대가 서있는 상태에서 맞았을 때 해탈으로 파생
현탕 스완	☉☉ (↑↓로 연속)	가드 불능	95	
레프트 하이 & 라이트 하이리	☉☉☉☉	상, 상	25, 15	
시프트 스핀 & 라이트 하이리	↓☉*☉☉ or ↓☉*☉☉	하, 상	12, 15	
크리어택 콤보	☉☉☉☉☉☉	중, 상, 상, 하	10, 12, 6, 8	
크리어택 & 레프트 로우리	☉☉☉☉☉☉	중, 상, 하	10, 12, 10	
크리어택 & 레프트 하이리	☉☉☉☉☉☉	중, 상, 상	10, 12, 20	
크리어택 & 라이트 하이리	☉☉☉☉☉☉	중, 상, 상	10, 12, 15	3번째 공격에 딜레이 가능
레프트 마들 & 라이트 하이리	☉☉☉☉☉☉	중, 상	10, 15	
우로운 킥	↓(or ↓)☉☉☉☉	특중, 중	8(10), 15	
스피크 콤보	☉☉(☉)☉☉☉☉☉☉	상(중), 상, 상, 하	4, 10(15), 6, 8	☉로 시작할 경우 2번째 공격의 공격력 15
라이트 로우리 & 백 스텝권	↓(or ↓)☉☉☉☉	특중, 상	10(7), 10	딜레이 가능. 백 스텝권 중 ↑ or ↓로 뒀을 연속하고 행이동 가능
라이트 하이리 & 레프트 스핀 로우리	☉☉☉☉☉☉	상, 하	15, 15	레버 앞 압력시 16, 15
레프트 스핀 로우리 & 라이트 어택	↓(or ↓)☉☉☉☉	하, 중	12, 10	2번째 공격 히트시 체인기 가능
엘프레스 킥	상대 다른 중 ☉ or ↓☉☉	하, 다운공격	16	
따귀	←☉☉	상	15	
양쪽따귀	←☉☉☉	상, 상	15, 18	2번째 공격이 히트되면 상대가 옆을 향해 쫓 히트시 체인기 가능
킥 뺨머슬트릭	↑(☉ or ↘)☉☉	중	21(13), 22	
뺨머슬트릭	↓↑(☉ or ↘)☉☉	중	28(25, 35)	
크로스킥트스우	←☉☉☉☉☉	상, 상, 중	10, 10, 13	
월드 블레이크드	있을 상태에서 전진 시작시 ☉☉	하	18	
라이트랜드 스트러브	있을 상태에서 →☉☉	중	18	히트 발생 전에 중단 출리기 효과

철권 태그 토너먼트

켓 스트리트	없음 상태에서 →	중	27	
블러디 시터스	↓	가드 불능	50	
블러디 카오스	황이동 중	중, 중	8, 21	
카오스 태깅	황이동 중	하	12	
엑스큐터너	→	상	21	
리프트 쇼트	앞서며	중	15	
가드틀기	↘	가드 불능	0	
트위스틴 러시 콤보 1	(or), (or), (or), (or), (or)	상 상 상 상 상 상	4 10(15), 6, 15, 12, 17	로 시작시 첫 번째 공격은 중단이 된다. 5타 후 ↑ or ↓로 캔슬 황이동 가능
트위스틴 러시 콤보 2	(or), (or), (or), (or), (or)	상, 상, 상, 상, 상, 상	4 10(15), 6, 15, 12, 13	로 시작시 1타가 중단이 될 5타 후 ↑ or ↓로 캔슬 황이동 가능
트위스틴 러시 콤보 3	(or), (or), (or), (or), (or)	상, 상, 상, 상, 상, 하	4 10(15), 6, 15, 12, 21	로 시작시 1타가 중단이 될 5타 후 ↑ or ↓로 캔슬 황이동 가능
트위스틴 라운드 콤보 A	↘, (or), (or), (or), (or)	중, 상, 상, 상, 상	10, 10, 15, 12, 17	4타째의 후에 ↑ or ↓로 캔슬 황이동 가능
트위스틴 라운드 콤보 B	↘, (or), (or), (or), (or)	중, 상, 상, 상, 상	10, 10, 15, 12, 13	4타째의 후에 ↑ or ↓로 캔슬 황이동 가능
트위스틴 라운드 콤보 C	↘, (or), (or), (or), (or)	중, 상, 상, 상, 하	10, 10, 15, 12, 21	4타째의 후에 ↑ or ↓로 캔슬 황이동 가능
카오스 저지먼트	←	특수자세		하단기에 반응하여 피킹 할 발동 (또는 로 발동), 단지기에 반응하여 삼람이 발동
피킹 윙	카오스 저지먼트 중	중	21	
액 PDK 콤보	(or), (or)	상, 하	4, 8	
택 콤보	↘, (or)	특수이동		
기합 모으기	☼			1번째 공격이 카운터가 될 처지 발동 중에는 가드 불능
아가페이트베로우	↓, →	상	22	
라이프나 스크류	↘	하	10	
스왑넷 해킹	↘	중	22	
제이탈 어택 컴비네이션	↘	상, 중	13, 18	
슬라이스 쇼트	황이동 중	상	24	

◆ 단지기

기술명	역전드	정기불기	공격력	비고
사방던지기	접근해서	☼	30	
거반	접근해서	☼	30	
조이고 무릎치기	상대의 좌측면으로 접근해서	(or) ☼	40	
목감아 뱀이뜨리기	상대 우측면으로 접근해서	(or) ☼	38	
뒤편아 잡기	뒤편 상태에서	(or) ☼		상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다.
전방 회전 역삼각조르기	뒤에서 접근해서	(or) ☼	60	
발리기	상대의 공격에 맞추어	(or) ☼		
골아얏고 팔꿈치치기	접근해서	☼	33	
목집어 던지기	접근해서	☼	40	던지기 중 체인지 바르면 체인지 가능
장악	접근해서	☼	15	
목십자굴리기	장악 중	☼	30	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
입어히고	장악 중	☼	20	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
이산용우고	입어히고 중	☼	25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
시역히고	입어히고 중	☼	25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20

철권 태그 토너먼트

사나이공타	활이동 중	상	30	
극악장타	극악치기 중	중	12	
달아보내기	↓ or 활이동 중	중	22	뒤에서 히트된 경우 밀어 내던지기로 전환
사나이 물려잡타	제자리 있기 중 or 히프프레스 후	중	27	
사나이 허단물기	제자리 있기 중 or 히프프레스 후 or 스프링헤어펀치 후	하	12	물린 히트시 18
정강이베기	제자리 있기 중 ↓ or 히프프레스 후 ↓ or 스프링헤어펀치 후 ↓	특수동작		

◆ 단사기

기술명	특연도	원격 공격	공격력	비고
잡아넣기	잡근해서	●	30	
제라	잡근해서	●	28	
위로 던지기	상대의 좌측면으로 잡근해서 or	●	40	던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
뒤소고	상대의 우측면으로 잡근해서 or	●	40	던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
거꾸로 밀구기	상대 배후로 잡근해서 or	●	40	
뒤돌아 잡기	뒤돌 상태에서 or	●		상대 위치에 따라 변화 사용 후 앞을 본다
턱짜기	잡근해서 →	●●	35	
팔방 날리기	상대의 편차공격에 맞추어 ← or →	●		팔방던지기 발동 후 추가 ●로 밀어 내던지기로 연결
밀어보내던지기	팔방 날리기 중 or 뒤에서 잡근해서 ↓ or 활이동 중	●	22	

◆ 10단공부

간부는 10단공부 없음



릴 샐로우

고유기

기술명	특연도	원격/동류	공격력	비고
가수장	●	중	25	물린 히트시 37, 카운트 히트 후 도발 1이 나간다.
작연수	●●	상, 상	4, 7	레버 앞 입력시 공격력 6, 7
작연포	●● ↓ ●	상, 중	4, 10	레버 앞 입력시 공격력 5, 10
왼 흘리기 ● 뒤돌기	← ●	중	10	히트할 때에만 뒤를 본다 ←의 경우는 히트해도 정면
오른 흘리기 ● 뒤돌기	→ ●	중	10	히트할 때에만 뒤를 본다 →의 경우는 히트해도 정면
상보장권	●	중	10	
상보장권 ● 뒤보기	↖ ●	중	10	
비해장	↑ ●	중	5	
비해장 ● 정면보기	↑ ●	중	5	
전벽	↑ ●●	중	5, 8	
전벽가형	↑ ●●	중	5, 8, 12	
전벽가형 가수장	↑ ●● ●●	중	5, 8, 12, 25	
비해장보	↑ ●●●	중	5, 8	
오울판타	↓ ●●	중	7, 7, 7	
오울판타 ● 윙합세	↓ ●●	중	7, 7, 7	
주익해장 ● 뒤돌기	○ ●●	상, 중	8, 10	

주익배장		상, 중	8, 10	
똥건 ● 뉘돌기		중	12	
도타연난		중	15	
삼보도장		특중	10, 15	
삼보도장 1차 ● 뉘돌이 없기		특중	10	
활연각		상	25	
이합희		중	13	
소퇴배신격		하, 상, 상, 중	8, 6, 6, 12	4번째 공격에 당해야 가능. 4번째 공격 히트시 체인지 가능
부산돌기		중	25	
전선소퇴		하, 하	6, 10	첫 번째 공격에서 잃으면 불합계가 된다.
창공포		중	14	
고활섬		중	25	
피보		특수이동		
피보명호장		중	25/30/35	좁은 거리에 따라 데미지가 변한다. 불린 히트시 (37/45/53)
피보내벽		가드 불능	40/50/80	넓은 거리에 따라 데미지가 변한다.
똥건		중	12	정면보기가 된다.
똥벽장		중, 중	12, 27	
부인각		하	10	
천상삼자형		중	25	
알각		가드 풀기		
알 구르기 횡이동		특수이동		상대 후속으로 이동한다.
알 구르기 횡이동		특수이동		상대 좌속으로 이동한다.
회전 횡이동		특수이동		회전 안쪽으로 이동한다.
회전 횡이동		특수이동		회전 바깥쪽으로 이동한다.
알아 돌기		특수이동		
도발 1		특수이동		
도발 2		특수이동		
기합 오르기		특수이동		
격벽장		중	24	
불황쌍연희		상, 상	13, 15	▲의 경우 정면으로 돌아서 격자한다.
도타연장		중, 중	8, 12	히트시 체인지 가능
뉘돌기				
뉘돌기 ● 배신격		상, 상, 중	10, 10, 15	3번째 공격에 당해야 가능. 3번째 공격 히트시 체인지 가능
뉘돌기 ● 호미각		중	16	히트시 체인지 가능
뉘돌기 ● 배신하단각		하	15	
뉘돌기 ● 배신하단각 ● 정면보기		하	15	
뉘돌기 ● 뉘구르기 ● 두공격		중	25	
뉘돌기 ● 도개석		중	20	
뉘돌기 ● 불황세		특수이동		
뉘돌기 ● 뉘구르기		특수이동		
뉘돌기 ● 회전 횡이동		특수이동		회전 안쪽으로 이동
뉘돌기 ● 회전 횡이동		특수이동		회전 바깥쪽으로 이동
뉘돌기 ● 알각		가드 풀기		
불황세				
불황세 ● 좌도형		중	7	
불황세 ● 우도형		중	12	
불황세 ● 공보안주 - 특은 것		중	14	기술은 빨리 나오지만 경직시간은 길다. 히트시 체인지 가능
불황세 ● 공보안주 - 느린 것		중	16	기술 나가는 속도는 느리지만 경직시간은 약간 짧다.
불황세 ● 공보안주 - 아주 느린 것		중	25	기술 나가는 속도는 느리지만 경직시간은 짧다. 히트시 체인지 가능
불황세 ● 허조		하	15	
불황세 ● 불황연조		중, 상	15, 23	
불황세 ● 불황연희		중, 중	15, 25	

철권 태그 토너먼트

봉황세 ● 소희	봉황세 중 \setminus or ↑ or ↘ 각지시 \otimes	하	19	
봉황세 ● 봉황선각	봉황세 중 \setminus or ↑ or ↘ \otimes	중	30	히트 후 상대가 뒤를 본다
봉황세 ● 중단처기	봉황세 중 \otimes	중	23	
봉황세 ● 중단처기 ● 뒤돌기	봉황세 중 \otimes	중	23	
봉황세 ● 부채치기	봉황세 중 \otimes	하	15	
봉황세 ● 부채치기 ● 앞구르기	봉황세 중 \otimes ↓	하	15	회전 안쪽으로 앞구르기
봉황세 ● 부채치기 ● 앞구르기	봉황세 중 \otimes ↓	하	15	회전 바깥쪽으로 앞구르기
봉황세 ● 전신소희	봉황세 중 \otimes \otimes	하, 하	7, 10	
봉황세 ● 등공파라	봉황세 중 \otimes	중, 중	8, 12	등공파라의 ↑ \otimes 로 뒤를 향한다
봉황세 ● 봉황이외	봉황세 중 \setminus or ↑ or ↘ \otimes	중	25	
봉황세 ● 앞드리기	봉황세 중 ↓	특수동작		
봉황세 ● 점프	봉황세 중 ↑	특수동작		
봉황세 ● 뒤돌기	봉황세 중 →	특수동작		
봉황세 ● 앞구르기	봉황세 중 → \otimes	특수동작		

던지기

기술명	격면도	잡기물기	공격력	비고
요시도파	잡근해서 \otimes	\otimes	10, 20	
완수력	잡근해서 \otimes	\otimes	30	
신오	상대의 좌측면에서 잡근해서 \otimes or \otimes	\otimes	45	
리선모	상대의 우측면에서 잡근해서 \otimes or \otimes	\otimes	38	
백네티막	배후에서 잡근해서 \otimes or \otimes	\otimes	50	
뒤돌기에서 던지기 잡기 1	상대의 뒤를 향해 \otimes or \otimes	\otimes or \otimes		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 던지기 잡기 수는 동일하다.
뒤돌기에서 던지기 잡기 2	뒤를 향해 \otimes or \otimes	\otimes or \otimes		
봉황세에서 던지기 잡기	봉황세 중 \otimes or \otimes	\otimes or \otimes		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 던지기 잡기 수는 동일하다.
공작도희	\rightarrow \otimes \otimes	\otimes	4	
비연유무	상대의 뒤를 향해 \rightarrow \otimes	\otimes	17, 30	
끌어던지기	잡근해서 \setminus or \otimes	\otimes	35	
상 : 중단 흘리기				
뒤돌기 ● 상중단 흘리기	뒤돌기 중			
뒤돌기 ● 하단 흘리기	뒤돌기 중 \otimes			

10대 기본

격면도	원형
\otimes \otimes \otimes \otimes \otimes \otimes \otimes \otimes \otimes \otimes	중 상 상 중 중 상 하 하 중 중
\otimes \otimes \otimes \otimes \otimes \otimes \otimes \otimes \otimes \otimes	중 상 상 하 하 중 중 하 중 중



브라이언 퓨리

● 고유기

기술명	격면도	원형 · 원형	공격력	비고
소크 : 발걸	\rightarrow \otimes	상	26	
원투 로우키	\rightarrow \otimes \otimes	상, 상, 하	6, 8, 13	
스토펜	\rightarrow \otimes	상	20	
스토펜 페인트 니	\rightarrow \otimes \otimes	상, 중	20, 12	

슬라이서		중	36	
개틀링 캄베이션		중, 중, 중, 하	18, 11, 10, 12	
스토핑 체인의 스테이크		상, 상	20, 12	
라이징 캄베이션		상, 상, 중, 중	8, 8, 11, 14	
픽 소버트		중, 상	18, 16	
스나이프 소버트 캄보		상, 중, 상	18, 14, 18	
서전 크로스 캄베이션		상, 상, 중	6, 15, 17	
레프트 보드 볼로우		중	10	라이프닝 볼로우의 1번째 공격
라이프닝 볼로우		중, 중, 중, 중	10, 15, 12, 11	기술 도중 로 라이프 보드 볼로우 연결 가능
라이프 보드 볼로우		중	18	
마하먼치		상	30	
대탈 보드 볼로우		중, 중	10, 16	
보드 어피	일어서며	중	18	허프시 아포피 볼로우 연결 가능
아포피 볼로우	보드 어피 히트 후	중, 언지기	18, 21	
리프트 어피	일어서며	중	18	허프시 체인지 가능
데빌 크로우	힘이들	상	33	
블레이징 캄베이션		상, 상, 중, 하	6, 8, 11, 12	
개틀링 플러스 원		중, 중, 중, 중	18, 11, 10, 14	
스토핑 트리플 펀치		상, 상, 중, 중	20, 12, 11, 14	
뎀 크로우	힘이들	중	28	카운터 허프시 비틀거림
스네이크 뎀	↑ or ↓ (or ↓)	중, 중	14, 21	
스나이프 소버트	↑ or ↓	중	25	
플러깅 힐	↑ or ↓	중	제자리 21, 전방 22	
니 크래쉬	일어서며	중	22	
대탈 니 크래쉬	일어서며	중, 중	22, 16	
픽 로우러		하	9	
레코 스테이션		중	23	
스네이크 캄베이션		상, 상, 상, 상, 상	6, 15, 21, 17, 21	마지막 공격은 마하먼치 3번째 공격에 로 캔슬 가능. 4번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 힘이들 사이클론, 옛지, 모션변경
스네이크 옛지		하	17	
사이드 웨어	힘이들	상	26	
그래비톤 웨어		가드 불가능	60	
픽 그래비톤 웨어		가드 불가능	21	
스웨이	↓	특수동작		
스웨이 & 스텝	↓	상	21	허프시 상대가 든다
서전 크로스 플러스 원		상, 상, 중, 상	6, 15, 17, 16	
라이프 핵니클		상	16	→ 입력으로 캔슬
대탈 핵니클		상, 상	16, 17	첫 번째 공격 중 로 캔슬 가능. 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 힘이들
마하 캄베이션		상, 상, 상	16, 17, 21	첫 번째 공격 중 로 캔슬 가능. 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 힘이들
슬래쉬 캄베이션 (A)		상, 중	16, 23	첫 번째 공격 중 입력으로 캔슬
슬래쉬 캄베이션 (B)		상, 상, 중	16, 17, 23	첫 번째 공격 중 로 캔슬 가능. 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 힘이들(2번째 공격을 캔슬해도 레그 슬러시는 나간다)
아포피 캄베이션 (A)		상, 상, 상, 중	6, 15, 21, 23	3번째 공격 중 입력으로 캔슬 가능
아포피 캄베이션 (B)		상, 상, 상, 상, 중	6, 15, 21, 17, 23	3번째 공격 중 로 캔슬 가능. 4번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 힘이들(4번째 공격을 캔슬해도 레그 슬러시는 나간다)
프리즈 캄베이션		상, 상, 중, 하	20, 12, 11, 12	
소프트 어피	일어서며	중	12	
사이드 로우	↓	하	15	
플러깅 나일 킥	↓	상	25	
기합 모으기		특수동작		
니 브레이크		중	17	첫 공격 커운터, 발동 중 가드 데미지

철권 태그 토너먼트

도발		중	0	
스내이크 슬래쉬		중	30	
한단 홀리기		홀리기		
미정리		상	32	
쇼콜렛보		중	22	히트시 체인지 가능
스토크 블로우		중	18	
패널		홀리기		브레이던 전용 상단단 면치 홀리기 성공 후 로 후가터, 홀리기에 따라 공격이 변화

◆ 태그기

기술명	직면드	입격률기	공격력	비고
DOT	접근해서		30	
네펀시 브레이크 비스타	접근해서		30	
프리 플	상대의 좌측면으로 접근해서		40	
니 블레스트	상대의 우측면으로 접근해서		40	
웨이 스프우	백후에서 접근해서		60	면지기 중에 체인지 가능
워울이 잡기	워울 상태에서 상대 접근시			상대 위치에 따라 변화
테스 매신저	접근		10, 8, 27	

◆ 10' 구분

직면드	공격력
	상 상 중 상 상 상 상
	상 중 중 상 상 중 중
	상 중 중 상 상 상 상



에디 고르도

고유기

기술명	직면드	원격-공통	공격력	비고
원투펀치		상 상	6, 15	
데코판		상	15	연속 입력으로 연속적으로 발동, 2번째 공격 후부터 상단으로 공격력 30
데코판		상, 중	15, 12	
트로카 · 예 · 피아오		하, 하	10, 10	레버 중립으로 주저앉기
트로카 · 예 · 피아오		하, 하	10, 10	
트로카 · 예 · 피아오 · 바이아	트로카 · 예 · 피아오	하, 하, 하	10, 10, 15, 15	
카베이티나		중	30	
제베르시오		중	16	
아우 · 바츄드		중	20	
아우 · 바츄드		중	20	
아우 · 바츄드		중, 하, 하	20, 10, 13	
헥스티라 · 예 · 시바타		하, 중	12, 25	
바이아		하, 하	12, 15	사용 후 입력으로 몰구나무
폼바나스 · 바이아		하, 하, 하	12, 15, 15	사용 후 입력으로 몰구나무
바이아 · 사베사디스		하, 하, 중	12, 12, 20	
바이아		하, 상	12, 15	마카코 · 엔페 이후 파생기술 연결 가능
헥스티라		하, 중	12, 13	
시바 · 지라보리아		중	28	
마카코 · 엔페		상	15	
마카코 · 엔페		상, 하, 중	15, 12, 25	마카코 · 엔페 파생기술

콜비나소 · 마카코 · 연태	← ● ● ● ●	상 중 중	15, 12, 25, 20	마카코 · 연태 파생기술
콜비나소 · 프라운	→ ● ● ● ●	상 상 중	8, 10, 12	
사파 · 바이사	→ ● ● ● ●	하	12	
마카코 · 데 · 리도	→ ● ● ● ●	중	18	사용 후 ← 입력으로 물구나무
수이 · 시류	↑ (or ↓ or ↘) ● ●	중	20	
수이 · 시류 ● 주저앉기	↑ (or ↓ or ↘) ● ● ↙ (or ↓)	중	20	
에스파다 ● 물구나무	← ● ● ● ●	중	15	
벤린	← ● ● ● ●	중	10	
지라르	→ ● ● ● ●	특수동작		
지라르 ● 엇기	→ ● ● ↓	특수동작		
지라르 ● 바이사슈터	→ ● ● ↓	하	20	
지라르 ● 아우로스슈터	→ ● ● ● ●	상	35	
벤린 · 프라다	→ ● ● ● ●	중	30	
벤린 · 프라다 ● 주저앉기	→ ● ● ↓	중	30	
벤린 · 프라다 ● 물구나무	→ ● ● ←	중	30	
레베르사오 · 지라토리야	→ ● ● ● ●	중 중	16, 28	
비리바	→ ● ● ● ●	중	20	히트시 세인저 가능
가판오토 ● 물구나무	→ ● ● ● ●	중	15	
가판오토 ● 주저앉기	→ ● ● ↓ or ↘	중	15	
코보베라다	→ ● ● ● ●	중	15	
메이오슈터	← ● ● ● ●	중	15	
리도슈터	← ● ● ● ●	상	25	
푸마사	← ● ● ● ●	가드 놓는	40, 40	← 입력으로 캔슬
기블 모으기	→ ● ● ● ●	특수동작		첫 공격 카운터. 발동 중 가드 데미지
헨리코 ● 주저앉기	→ ● ● ● ●	중	21	
와스나	→ ● ● or ↘ ● ●	상	21	
이즈카리디온	→ ● ● ● ●	상	17	
콜보지라르	→ ● ● ● ●	상 상 특수동작	6, 15	

있는 상태

기술명	역전도	원형 · 동형	공격력	비고
있는 상태 ● 물구나무	있는 상태에서 ↘ ● ●	특수동작		
사베사다스	있는 상태에서 ● ●	중	20	
페인트 사베사다스	있는 상태에서 ● ● ● ●	중	30	
도우프로	있는 상태에서 ● ● or 입어서며 ● ●	중	12	
도우프로 ● 물구나무	있는 상태에서 ● ● ← or 입어서며 ● ● ←	중	12	
도우프로 ● 주저앉기	있는 상태에서 ● ● ↓ or 입어서며 ● ● ↓	중	12	
호레	있는 상태에서 ↘ ● ●	중	15	

주저앉은 자세

기술명	역전도	원형 · 동형	공격력	비고
주저앉기 ● 메이오슈터	주저앉기 중 ● ●	중	10	
주저앉기 ● 사베사다스	주저앉기 중 ● ●	중	20	
보우파온	주저앉기 중 ● ● ● ●	하, 하	12, 10	
이백렌시	주저앉기 중 ● ● ● ●	중	25	
이백렌시 · 캔슬 리	주저앉기 중 ● ● ● ●	중	15	
콜비나 · 이백렌시	주저앉기 중 ● ● ● ●	중 중	10, 25	
트로카 · 예 · 아타카르	주저앉기 중 ● ● ● ●	중	20	
주저앉기 ● 이자슈터 ● 트로카 · 예 · 피마오	주저앉기 중 ● ● ● ● ● ●	하, 하	12, 10, 10, 10	
주저앉기 ● 허단치기 ● 지라토리야	주저앉기 중 ● ● ● ●	하, 중	7, 28	

징기

기술명	역전도	원형 · 동형	공격력	비고
징기 (황이동)	● ●	특수동작		화면 안쪽으로 황이동
징기 (황이동)	↓ ● ●	특수동작		화면 바깥쪽으로 황이동
아르미다 · 프라다	징기(or 황이동) 중 ● ●	중	25	
아르미다 · 프라다 ● 주저앉기	징기(or 황이동) 중 ● ● ↓	중	25	
아르미다 · 프라다 ● 비리바	징기(or 황이동) 중 ● ● ↓	중 중	25, 20	
아르미다 · 프라다 ● 베이사엔보스슈터	징기(or 황이동) 중 ● ● ↓ ● ●	중 하	25, 15	
리테리오 · 트로카	징기(or 황이동) 중 ● ●	중	15	
리테리오 · 트로카 ● 물구나무	징기(or 황이동) 중 ● ● ←	15		히트 or 가드) 되면 물구나무에서 낮은 자세 상태가 됨.



화랑

고유기

기술명	키워드	공격환경	공격력	비고
스텝 체인지	↔	특수동작		
레프트 플라잉과 체인지	→ ★	특수동작		아무 것도 하지 않으면 원발 자세로 돌아간다
더블 점프	↕ ↕	상, 상	5, 8	레버 앞 입력시 6, 8
더블 점프 로우리	↕ ↕ ↕	상, 상, 하	5, 8, 10	레버 앞 입력시 6, 8, 10
더블 점프 로우 & 하이리	↕ ↕ ↕ ↕	상, 상, 하, 상	5, 8, 10, 18	레버 앞 입력시 6, 8, 10, 18
원투 펀치	↕ ↕	상, 상	5, 10	레버 앞 입력시 6, 10
원투 사이드리	↕ ↕ ↕	상, 상, 중	5, 10, 16	레버 앞 입력시 6, 10, 16
원투 라운드리	↕ ↕ ↕	상, 상, 상	5, 10, 25	레버 앞 입력시 6, 10, 25, 팔린 히트시 6, 10, 37
미들백 볼로우 ➡ 오른발자세	→ ↕	중	15	오른발자세가 된다
미들백 볼로우 ➡ 왼발자세	→ ↕	중	15	왼발자세가 된다
바디 볼로우	↘ ↕	중	10	
라이트릭 폼보	↕ ↕ ↕ ↕	상, 상, 상, 중	14, 10, 10, 20	
라이트릭 폼보 2번째 공격 ➡ 왼발자세	↕ ↕	상, 상	14, 10	
라이트릭 폼보 2번째 공격 ➡ 오른발자세	↕ ↕	상, 상	14, 20	라이트릭 폼보 파생기
라이트릭 폼보 2번째 공격 ➡ 왼발자세	↕ ↕ ↕	상, 상, 상	14, 10, 10	라이트릭 폼보 파생기
라이트릭 폼보 3번째 공격 ➡ 오른발자세	↕ ↕ ↕ ↕	상, 상, 상	14, 10, 25	라이트릭 폼보 파생기
라이트릭 폼보 3번째 공격 ➡ 라이트클링고	↕ ↕ ↕ ↕	상, 상, 상	14, 10, 10	라이트 클링고 파생기
라이트릭 폼보 로우	↕ ↕ ↕ ↕ ↕	상, 상, 상, 하	14, 10, 10, 10	라이트릭 폼보 파생기
RL 리 ➡ 왼발자세	↕ ↕ ↕	상, 중	14, 17	
RL 리 ➡ 오른발자세	↕ ↕ ↕	상, 중	14, 20	
오른 상단리 ➡ 우 플라잉고	→ ↕	상	20	
오른 상단리 ➡ 우 중단차기	→ ↕ ↕	상, 중	20, 15	
파이어 크래키	↕ ↕ ↕	하, 상	7, 22	2번째 공격 히트시 체인지 가능
우 반월축 ➡ 오른발자세	→ ↕ ↕	상	28	
발목베기	↕ ↕	하	10	
발목베기 체인지 내려베기	↘ ↕ ↕	중	30	
도끼차기	↕ ↕ ↕ ↕ ↕	중, 중	13, 15	오른발자세가 된다
바즘카 킥	→ ↕ ↕	상	30	
라이징 블레이크드	→ ★ ↕ ↕	중	23	히트시 체인지 가능
레프트릭 폼보	↕ ↕ ↕ ↕ ↕	상, 중, 중, 상	15, 12, 10, 25	4번째 공격 히트시 체인지 가능
레프트릭 폼보 2번째 공격 ➡ 우 상단리	↕ ↕ ↕ ↕	상, 중, 상	15, 12, 20	여기서 중지하면 라이트 플라잉고로 전환 레버 앞 입력으로 왼발자세로 전환
레프트릭 폼보 2번째 공격 ➡ 우 중단리	↕ ↕ ↕ ↕ ↕	상, 중, 상, 중	15, 12, 20, 15	레프트릭 폼보 파생기
레프트릭 폼보 3번째 공격 ➡ 우 상단리	↕ ↕ ↕ ↕ ↕ ↕	상, 중, 중, 상	15, 12, 10, 20	여기서 중지하면 라이트 플라잉고로 전환 레버 앞 입력으로 왼발자세로 전환
레프트릭 폼보 3번째 공격 ➡ 우 중단리	↕ ↕ ↕ ↕ ↕ ↕ ↕	상, 중, 중, 상	15, 12, 10, 20	레프트릭 폼보 파생기

철권 태그 토너먼트

레프트리 콤보 3번재 공격 ● 우 상단리 ● 우 중단리		상, 중, 중, 상, 중	15, 12, 10, 12	레프트리 콤보 파생기
레프트리 콤보 로우		상, 중, 하	15, 12, 7	
레프트리 콤보 로우 ● 우 상단리		상, 중, 하, 상	15, 12, 7, 13	여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환. 레버 달 입력으로 원발자세로 전환. 레프트리 콤보 파생기
레프트리 콤보 로우 ● 우 상단리 ● 오프 중단리		상, 중, 하, 상, 중	15, 12, 7, 13, 15	레프트리 콤보 파생기
사이드리 콤보		중, 중	17, 21	
현형 쇼크		중, 중, 상	15, 14, 25	
에어 콩		중	15, 28	
최전 발뒤꿈치 내리레기 ● 오른발자세		중	30	
힐 익스플로전		기드 불능	40	←로 캔슬 우 플라밍고 지세가 된다
스텝 인사이드리		중	22	
날라차기 ● 레프트 플라밍고		상	20	
기침 모으기		특수동작		첫 공격 카운트, 발동 중 기드 데이지
스텝 체인지 ● 뒤돌기		특수동작		오른발자세의 뒤튼 상태가 된다
원발자세 뒤튼 상태에서 스텝 체인지	원발자세 배후를 보고 있을 때	특수동작		오른발자세가 된다
하이 백셀로우		상	12	
라이트 플라밍고 체인트		특수동작		아무 것도 하지 않으면 오른발자세로 되돌아간다
스태우 로우 & 라이트 하이		특중, 상	12, 13	2번째 공격 이후 아무 것도 하지 않으면 오른발자세로 되돌아간다
플러즈마 블레이드	원발자세 배후를 보고 있을 때	중	20	헤트시 체인지 가능

오른발 자세

기술명	키보드	공격한계	공격력	비고
스텝 체인지		특수동작		
라이트 플라밍고 체인트		특수동작		아무 것도 하지 않으면 오른발자세로 되돌아간다
점 스트레이트		상, 중	10, 12	
라이트닝 볼로우		상, 상, 중	6, 10, 12	원발자세로 되돌아간다
라이트 리버스키		상, 상	15, 27	RL→라이트 플라밍고가 된다. 오른발자 세로 되돌아간다
체인 소우질		상, 중	15, 20	
스텝 리		상	32	
플러즈마 블레이드		중	20	
핏 맥		중, 상	18, 20	
더블 스크류		하, 상	15, 40	2번째 공격을 상대가 기드하면 얼음 방한다. 원발자세로 되돌아간다
물림 라이트리		상	36	물린 히트시 S4 원발자세로 되돌아간다
좌 반월속		상	28	원발자세로 되돌아간다
셋업 ● 레프트 플라밍고		상	18	
셋업 ● 오른발자세의 뒤돌기		상	25	
힐 나이트		상, 하	18, 20	원발자세로 되돌아간다
현형 소제트		상	25	
스텝 체인지 ● 뒤돌기		특수동작		원발자세의 배후가 된다
오른발자세의 배후에서 스텝 체인지	오른발자세의 배후를 보고 있을 때	특수동작		원발자세가 된다
라이트 사이드리		중	12	
라이트 리버스키 콤보		상, 상, 상	6, 15, 27	원발자세로 되돌아간다. 2번째 공격 →로 라이트 플라밍고가 된다. 오른발자세로 되돌아간다

라이트PK 정보	☉ ☉	상, 상	6, 25	인발자세로 뒤돌아간다
라이트 킥 & 스텝	☉ ☉	상, 상	6, 32	
플레이드	오른발자세에서 배후를 보이고 있을 때 ☉	중	20	

▶ 레프트 플러잉고

기술명	격면도	공격편형	공격력	비고
레프트 킥	레프트 플러잉고 중 ☉	상	7	
레프트 백훅로우	레프트 플러잉고 중 ☉	중	12	오른발자세가 된다
플러잉고 라이트 소책트	레프트 플러잉고 중 ☉	상	28	라이트플러잉고가 된다
플러잉고 라이트 스윙프	레프트 플러잉고 중 ☉	하	15	
플러잉고 레프트 로우킥	레프트 플러잉고 중 ☉	하	12	
플러잉고 레프트 킬	레프트 플러잉고 중 → ☉	중	18	오른발자세가 된다
플러잉고 레프트 액셀	레프트 플러잉고 중 ← ☉	상	32	
플러잉고리 켈보	레프트 플러잉고 중 ☉ ☉ ☉	중, 중, 상	12, 10, 25	4번째 공격 히트시 체인지 가능
플러잉고리 켈보 2번째	레프트 플러잉고 중 ☉ ☉ ☉	중, 중, 상	12, 10, 20	여기서 중지하면 라이트 플러잉고로 전환 레버를 깊게 입력하면 인발자세로 변환. 플러잉고리 켈보 파생기
공격 ● 우 상단차기				플러잉고리 켈보 파생기
플러잉고리 켈보 2번째 공격 ● 우 상단차기 ● 우 중단차기	레프트 플러잉고 중 ☉ ☉ ☉	중, 중, 상, 중	12, 10, 20, 15	플러잉고리 켈보 파생기
킬링 호크	레프트 플러잉고 중 ☉	기드 불능	80	←로 캔슬 인발자세가 된다
레프트 플러잉고 스텝킥	레프트 플러잉고 중 →	특수동작		
레프트 플러잉고 백대시	레프트 플러잉고 중 ←	특수동작		
레프트 플러잉고 횡이동 (화면 안쪽)	레프트 플러잉고 중 ↑	특수동작		
레프트 플러잉고 횡이동 (화면 바깥쪽)	레프트 플러잉고 중 ↓	특수동작		
라이트 힐런스	레프트 플러잉고 중 ← ☉	중	21	오른발자세가 된다. 히트시 체인지 가능
플러잉고 사이드릭 켈보	레프트 플러잉고 중 ☉ ☉	중, 중	12, 21	

▶ 라이트 플러잉고

기술명	격면도	공격편형	공격력	비고
라이트 킥	라이트 플러잉고 중 ☉	상	7	
레프트 백훅로우	라이트 플러잉고 중 ☉	중	12	
플러잉고 레프트 소책트	라이트 플러잉고 중 ☉	상	25	
플러잉고 라이트 로우킥	라이트 플러잉고 중 ☉	하	13	
플러잉고 레프트 스윙프	라이트 플러잉고 중 ☉	하	15	인발자세가 된다
플러잉고 라이트 킬	라이트 플러잉고 중 → ☉	중	18	인발자세가 된다
플러잉고 라이트 액셀	라이트 플러잉고 중 ← ☉	상	32	
플러잉고 라이트 사이드릭	라이트 플러잉고 중 ☉	중	20	
라이트 플러잉고 스텝킥	라이트 플러잉고 중 →	특수동작		
라이트 플러잉고 백대시	라이트 플러잉고 중 ←	특수동작		
라이트 플러잉고 횡이동 (화면 안쪽)	라이트 플러잉고 중 ↑	특수동작		
라이트 플러잉고 횡이동 (화면 바깥쪽)	라이트 플러잉고 중 ↓	특수동작		
레프트 힐런스	라이트 플러잉고 중 ← ☉	중	21	인발자세가 된다. 히트시 체인지 가능

▶ 던스킥

기술명	격면도	격면	공격력	비고
호크윈드	꺾근해서 ☉	☉	20, 10	
서프라이즈 선더볼	꺾근해서 ☉	☉	20, 10	
스텝브릿지	상대의 좌측면으로 꺾근해서 ☉ or ☉	☉	38	5, 7, 6, 10
데스포세	상대의 우측면으로 꺾근해서 ☉ or ☉	☉	22, 22	

수피 너겟볼	↘** ↓ or →** ↓	가드 불능	45	마지막 아래 레버는 길게 입력
점핑 수피 너겟볼	↘* ** ↓	가드 불능	45	스점프 후에 버튼 입력
공점 몬스터드롭	↘* **	가드 불능	25	마지막 아래 레버는 길게 입력
점핑 아래리	↘* **	하, 하, 하	17, 7, 7	
공점 너겟볼	↘**	중	35	
에보우 스트레이트	←**	상	30	
이퍼컷	행이동 중 **	중	22	
로우 드롭리	↘**	하	16	
보우러스키	←**	상	20	
수평 슝	←**	상	30	
점핑 니	↘* **	중	25	물린 히트시 37
올라차기 옆보	앞에서**	중	10	
프랫싱 옆보	↓**	중	21	
네 키트리	**	상	42	
급소차기	뒤든 상태에서 **	중	25	

던지기

기술명	커맨드	입력물기	공격력	비고
크로넛 크래쉬	점근해서 **	**	30	
브레이크 버스터	점근해서 **	**	30	
리버스 테스틀리볼	상대 좌측면으로 점근해서 ** or **	**	40	
수직내하서 리버스DDT	상대 우측면으로 점근해서 ** or **	**	40	
리버스DDT	상대 배후로 점근해서 ** or **	**	55	
뒤돌아잡기	뒤든 상태에서 ** or **	** or **		상대 위치해 따라 변박 시동 후 앞을 본다
DDT	↘**	**	45	
톱스톤 파워드라이버	점근해서 ↘**	**	58	
자기드라이버	점근해서 ↘**	** or **	25	던지기 중에 ** 로 잡기불기 가능
자이언트스윙	점근해서 ↘**	**	70	낙법에 따라 데미지 35로 감소
스타이너 스크류드라이버	점근해서 ** ↓ ↓ **	**	35	
아이징 드라이버	점근해서 ↘**	**	32	
쇼크 슬리퍼	점근해서 →* **	**	32	
하프넬슨 스톤레스	쇼크 슬리퍼 중 ** **	**	25	
물뿜이기 슬리퍼	쇼크 슬리퍼 중 ** **	**	15	
트리플 마운트펀치	동동잡기 슬리퍼 중 ** **	**	4, 4, 12	
스트라이치 머플러	동동잡기 슬리퍼 중 ** **	**	23	
업티메이트 태클	↓** or **	**	5	
마운트 포지션	다문된 상대에게 점근하여 ↘** or ↘**	**		
태클펀치	태클 후 ** ** or ** **	** or **	던지기	5, 5, 5, 5, 5

10단 콤보

커맨드	연결
** ** ** ** **	상 상 중 중 중 중 하 하 하 중 중
** ** ** ** **	상 상 중 중 중 중 하 하 하 중 중



킹(KING)

고유기

기술명	특징	관용 · 종류	공격력	비고
장지	↖ ↘	상, 상	6, 15	레버 앞 입력시 공격력 7, 15
장자아퍼	↖ ↘ ↘	상, 상, 중	6, 15, 10	레버 앞 입력시 공격력 7, 15, 10
드롭킥	↘ or ↘ ↘	중(가드 후 비틀거림)	25	
사태라이프 드롭킥	↘ ↘ ↘	상(가드 후 비틀거림)	40	중단판공이 되는 경우도 있다
재일리	↘ ↘	중	26	
너플볼	↘ ↘	중	35	
아리키	↓ ↘ ↘ ↘ or ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘	하, 하, 하	17, 7, 7	
아리키(카운터시)	↓ ↘ ↘ ↘ ↘ or ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘	하, 하, 하, 하, 하		17, 7, 5, 4. 3차운타시 공격력에 연타 생김. 한때 공격부터 가드 가능
열보 드롭	↑ (or ↘ or ↘) ↘	중	35	
스퀘어 어퍼	↘ ↘	중	20	히트시 체인지 가능
그랜드 스퀘어	↘ ↘ ↘	하	6	
다이나마이브 어퍼	↓ ↘ ↘	중	20	히트시 체인지 가능
플러임 크로스폼	↘ ↘ ↘	초반 상단, 후반 하단 가드 후 비틀거림	15	
프링컨슈타이너(먼지가 거리 밖)	↘ ↘	특중	15	
라이트 스트레이트	↘ ↘ ↘	상, 중	10, 12	레버 앞 입력시 공격력 12, 10
레프트 스트레이트	↘ ↘ ↘	특중, 중	5, 15	
문샷트 보디프레스	↘ ↘	가드 불능	25	뒤튼 상태에서도 ↘ 가능. 이때 공격력 30
자가 입택트	↘ ↘ ↘	상단 가드 불능	50	
열보스팅	↓ ↘ ↘	중	25	
스피닝 스퀘어	아리키 1발 후 ↘	중	10	아리키 카운터시에 1, 2, 3발 각각에서 낼 수 있다
893 · 킥	↘ ↘	상	20	틀린 히트시 30
브루탈 사이클론	↘ ↘ ↘	중, 중	15, 21	
턴 헬리어트	뒤튼 상태에서 ↘ ↘	상단 가드 불능	50	
레그 헬리어트	축이동 중 ↘ ↘	상	54	
가드볼과	↘ ↘ ↘	가드 불능	0	
플러볼	↘ ↘ ↘ ↘	중	28	히트시 체인지 가능
레그 브레이크	↓ ↘ ↘	하	21	
메로우 스트레이트	축이동 중 ↘ ↘	상	30	카운터 히트시 추출거림
슬더 테일	↘ ↘	중	40	
기함 오르기	↘ ↘	특수동작		첫 발때가 카운터가 된다. 발동 중 가드 테이지
다이빙 보디프레스	↘ ↘ ↘	중	30	
롤링 소퍼트	↘ ↘ ↘	중	23	
급소차기	뒤튼 상태에서 ↘ ↘	중	25	
열보 푼	↘ ↘ ↘	중, 중	15, 12	



줄리아 창(JULIA CHANG)

고유기

기술명	계면드	판정·종류	공격력	비고
동전포	☉ ☉ ☉	상, 중, 중	10, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
동전포	☉ ☉ ☉	중, 중	8, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
전소희	안으며 ☉	하	10	전소희는 서서 ☉로부터 이어진다
전소십자파	안으며 ☉ ☉	하, 중	10, 21	
전소연희	안으며 ☉ ☉	하, 상	10, 23	
전소선희	안으며 ☉ ☉ ☉	하, 하	10, 10	
참공포	일어서며 ☉	중	15	
열진압	대점프 시작시 ☉	중	35	
참수	일어서며 ☉	중	15	
참수동전포	일어서며 ☉ ☉ ☉	중, 중, 중	18, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
활방장	☉	중(가드 후 비틀거림)	25	
봉수	☉	중	10	대전봉수로 전환될 경우는 15, 21이 된다.
대전봉수	봉수 히트 중 ☉	봉수 후에만 들어감	21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
송희	☉ ☉	중	17	
배후잡기	☉ 히트 후 ←	상	12	
후소희	안아 전진 시작시 ☉	하	12	
천궁희	후소희 중 ☉	상	15	
질츠동전포	→ ☉	가드 불능	50	
전신희	☉ ☉	상	20	전소희로 이어진다
호산주	→ ☉	중	10	
질보장권	☉ ☉	중	14	
연권	☉ ☉	상, 중	5, 8	레바 → 압력시 공격력 10, 8
질보봉주	☉ ☉	중	20	
참수봉주	일어서며 ☉ ☉	중, 중	15, 22	
참궁희	☉ ☉ ☉	중, 하, 상	8, 12, 15	
참궁희	☉ ☉	중, 하, 상	12, 12, 15	
참궁희	☉ ☉ ☉ ☉	상, 중, 하, 상	10, 5, 12, 15	
참격	☉ ☉	중	15	
연권대전봉수	☉ ☉ ☉	상, 중, 중	10, 15, 21	1번째가 카운터이아이면 3번째까지 이어진다. 첫 번째 공격력은 상대 공격에 따라 변화한다. 3번째 공격 히트시 체인지 가능
송희동전포	☉ ☉	특중, 중, 중	8, 9, 25	3번째 공격 히트시 체인지 가능
연권상단각	☉ ☉ ☉	상, 중, 상	10, 8, 20	
연권하단각	☉ ☉ ☉	상, 중, 하	10, 8, 10	
참수전소연희	일어서며 ☉ ☉ ☉	중, 하, 상	15, 12, 23	
참수전소십자파	일어서며 ☉ ☉ ☉	중, 하, 중	15, 12, 21	

기술 설명



불꽃 피닉스

정신없는 연속 공격이 아니라 단 한방으로 먹고사는 열혈 아저씨 품은 TTT에서도 여전하다. 단, TTT에서는 '칠권 3'에서 '죽중'으로 알려졌던 기술들의 벨팅스가 꽤 조정되었으며 풀의 단순 무식한 패턴을 그나마 조금 다양하게 해줄 수 있는 새로운 기술들이 도입되었다. 풀과 로우는 특별한 상성관계에 있기 때문에 이 풀이 팀을 할 경우 상당히 멋진 태그 콤비네이션을 볼 수 있다.

바뀐점

TTT에서 풀의 가장 커다란 특징이던 한다면 퀵나뭇 나무라도 낙엽(앉으면서 ○○)의 약화이다. '칠권 3' 때 많은 사망률을 본노의 역류로 돌아갔던 낙엽이 TTT에서는 어느 정도 벨팅스가 잡혀져 첫 공격이 클린 히트 혹은 카운터 히트만 경우 외에는 다운되지 않는다. 따라서 일정 거리에서 원투펀치와 기외개기(앉으면서 ○○)로 안전하게 견제할 허다가 느닷없이 낙엽을 하는 것은 이제 통용되지 않으며, 낙엽 첫 공격이 막힐 경우에는 빠르게 강력한 기성공격을 당하기 싫어서 안전하게 낙엽 1방만 사용하는 플레이에 위임 부분이 생겼다. 결국 깊숙이 파고들거나 확실한 카운터로 막힐 수 능력이 있는 사망률만 유용하게 사용할 수 있는 기술이 되었다. 그 외에 풀은 기본적으로 '칠권 3'과 동일하다. 본권의 데미지가 약화된 듯 하지만 어디까지나 상대적인 느낌일 뿐이고, 실제로 어떻게든 본권에 맞게 된다(때우!!) 아프기는 마찬가지이다.

기술 설명

쌍비침라(↖○○○)

본권, 낙엽과 함께 풀의 3대 이치선다운 기술 중의 하나이다. 중중 판정의 두 번의 침공격으로 이후에 추가공격을 날릴 수는 없지만 워낙 데미지가 크고 막어도 딜레이에 대한 부담이 없어 상대가 없다면 쉬스면 마구 사용했던 기술이다. '칠권 3' 시절에 비해 TTT에서는 두 번째 리의 판정이 약간 약해진 것 같고 파피도 많이 다운된 것 같지만 여전히 쓸만한 기술임에는 틀림없다. 게다가 공격의 타점이 비교적 낮게 시작하기 때문에 공중공포의 마무리 기술로도 쓰이기도 한다.

본권(↘○○○)

누가 본권이 약해졌다고 했는가? 노미 히트시에는 33의 데미지만이 아니라 클린 히트시에는 49의 데미지를 자랑한다. 본권을 맞는 경우가 거의 대부분 카운터나 클린 히트라는 것을 생각해보면 본권이 '약화'되었다고 보는 것은 옳지 않다. 처음 ↘ 때비 입력의 속도에 따라 본권의 발동 속도가 직접 결정되기 때문에 필요에 따라 이것을 조절하는 습관을 들여야 할 것이다. 예를 들어 상대에게 판단할 여유를 주지 않거나 딜레이를 잡아내기 위해서라면 빠른 본권을 사용해야 하고, 본

권 스템을 보여 상대에게 판단작업을 일으키기 위해서라면 느린 본권을 사용해야 할 것이다.

낙엽(앉으면서 ○○)

앞서 설명한 대로 클린 히트 혹은 카운터 히트가 아니면 상대가 다운되지도 않을뿐더러 두 번째의 팔꿈치 공격이 막히는(따라서 온갖 빠른 기술들은 맛을 각오를 해야 하는) 불상사가 일어난다.

따라서 '칠권 3' 시절처럼 캡으로 견제만 하면서 어느 순간 낙엽을 사용해보자 말발 헛 일이다(캡으로 견제만 하는 안전한 거리라면 낙엽을 클린 히트시킬 수 있는 거리가 아니다. 다만, 다운된 상태에서의 삼리적 공방이라든지, 순간을 노린 역습에는 여전히 주요한 기술이다.



▲이런 리를 맞았다



▲그런가 되게!!!

기외개기(앉으면서 ○○)

변함없는 풀의 견제기술. 리지 좋고, 판정 좋고, 카운터시 본권(기외개기 ● 본권(앉으면서 ○○)까지 들어가니 위험도 좋다. TTT에서는 판정이 조금 약화된 것 같지만 여전히 중거리에서는 중요한 견제기로 사용된다.

부목(→○○)

황이동과 함께 나가는 고적(몸통차지기)기술. 기술의 특성상 직선적인 기술에 대한 저항이 거의 모든 공격을 피하고 반격할 수 있다. 그러나 막힌 후에 허침이 있기 때문에 그때그때 상황 판단을 하고 사용해야 한다.

풍아(잡근해서 >○○)

발똥이 상당히 빠른 풀의 던지기기술로 위험도 좋은 편이다. 단발 결과 같은 잔기술 이후에 곧장 사용해 상대의 허를 찌르는 전술을 연습하자.

이담(잡근해서 →○○)

레버 커맨드가 대신 커맨드인 칸게로 당연히 잡기의 리지가 상당히

걸다. 부지와 카운터 히트라든지, 이질풍(↵→●) 카운터 스팀의 경우 등에 빠르게 콕고찍어 이동을 사용하거나 다른 이질신단을 사용하는 연습을 하자. 사용한 후에 곧바로 체인지 비튼을 누르면 반대편에서 대기 캐릭터가 등장하며 추가타를 넣을 수 있다.



▲신에서 해결해



▲뒤집소란 내 뒀이나?



부지화(황이동 중 ●)

TIT의 신기술, 황이동 중에 나가는 강력한 하단 발차기이다. 정강이를 건어치는 기술이어서 상대를 쓰러뜨릴 수는 없지만 위력을 높고 발동도 빠른 편이다. 리치가 짧고 타이밍을 맞춘 황이동에 약하다는 것이 아쉽지만 상대방울 조크적으로 만들기 쉬운 기술이다. 카운터 히트시에는 상대의 자세가 무너져버리는데 비록 확실적인 추가공격을 넣을 수는 없어도 그 틈에 여러 심리전을 펼칠 수 있다.

◀부지와 카운터!



▲발악하면 봉곤을!



▲삼진이 있으면 잡거를!

선질풍(황이동 중 ●)

신기술, 풍의 질풍 시리즈 중 세 번째 기술이다. 황이동 후에 몸을 한바퀴 회전하며 팔꿈치를 쳐낸다. 상당히 애매한 기술이기는 한데, 황이동 후에 나오는 기술 또는 회전하는 기술이라는 것만 생각하다가는 자칫 이 기술이 황이동하는 상대를 잡을 수 있다고 착각할 수도 있다.



▲황이동



▲선질풍! 입단 맞은 었

그러나 실상 회전 후에 직선으로 팔꿈치를 쫓아내기 때문에 달린 회전기라기 보다는 직선기로서 성격이 강하다. 그래서 대전 중에 상대의 황이동에 의해 빗나가거나 아예 제대로 쓰지도 못하고 카운터를 당하는 경우가 있다. 그러나 일단 위력은 괜찮은 편이고 발동 속도도 느린 것은 아니다. 상대가 선질풍을 히트 혹은 가드한 경우라면 딜레이에 대한 걱정도 거의 없는 편이다.

진힐(일어서●)

신기술, 풍에게 추가된 기술 중에 가장 주목할만한 기술이다. 일어 서며 낮은 자세로 손바닥을 위로 올려치는데, 「철권 3」에 있던 기상이 피하는 여러 가지로 다르다. 일단 뛰우는 높이는 그다지 높은 편은 아니지만 관량이 기존의 기상이어보다 강하며 리치도 길다.

히트한 경우 상대는 배를 땅으로 향한 상태로 뜨게 되는데 이 상태에서 몇 가지 공격폼보를 넣을 수 있다. 진힐을 사용한 후 레버를 계속 아래로 유지하면 많은 자세로 회복하고 그냥 내버려두면 서 있는 자세로 회복한다. 이것을 이용해 많은 자세 입력이 필요한 기술들을 공중폼보에 사용할 수 있다. 타이밍을 익혀두면 봉곤 스팀 중에도 쉽게 사용할 수 있다는 것도 좋다.

▶100원만-1! 봉곤 기술이다



대전 팀 및 콤보

좋은 연속기와 연속공격 위주의 캐릭터가 아니라 한발 캐릭터이다. 따라서 결정타를 날릴 수 있을 때까지 상대의 공격을 저지하거나 견제 하면서 공격의 틈을 노리는 것이 기본적인 전략이 된다. 기본적인 견제는 물론 원부펀치와 기와계기(없으면서 ●)이다. 기본기 ● 역시 견제기로서 좋은 성능을 가지고 있는데, 주의를 충분히 기울인다면 ● 카운터 히트시 날아가는 상대에게 봉곤(↵→●)으로 추가타를 넣을 수 있다.



▲기본기 RK 카운터



▲봉곤!

↵→ 레버 입력으로 봉곤 스팀이 발동하는데, 이 스팀이 발동한 이후에 상당히 오래까지 ●를 눌러 사용할 수 있는 시간엔 견제하여 봉곤 스팀 ●나입(없으면서 ●●), 봉곤 스팀 ●봉곤의 이질신단이 「철권 3」에서 꽤 인기를 끌었다. TIT 역시 기본적으로는 마한가지이지만 녀력의 약화는 역시 부담이 된다. 진의 풍신 스팀 ●기상 어피(추풍)와 미한가지의 요령으로 풍도 봉곤 스팀 ●진힐(일어서●)을 사용할 수 있지만 그다지 효과가 뛰어난 것 같지는 않다. 상대가 공격해 들어오거나 하는 것을 예상한다면 부지화(황이동 중 ●)나 선질풍(황이동 중 ●)으로 역습을 가한 뒤에 봉곤이나 부옥(→●)으로 발악하는 상대를 요리하자. 반격하려는 상대를 열 중 8, 9는 카운터로 처리할 수 있다. 그러나 상대가 부지화나 선질풍

템과 실장열린 등 헌만한 챔피언이 난무하는 이 시대에 도대체 누가 이 기술을 맞아줄 것인가? 특이한 것은 백두산, 즐리아, 마엘, 건류, 니나, 안나, 준, 삭오우, 예다, 요시미츠를 제외한 나머지 10명의 캐릭터 되는 손재 후 체인지 버전으로 태그가 가능하다. 이때 대기 캐릭터는 자동으로 날아와기를 하며 등장하고, 레버를 아래로 하고 있으면 슬라 이딩을 하며 등장한다. 또, 플라 로우의 콤비는 특별한 태그 정보를 사용할 수 있는데 자세한 것은 대전 뒤 및 콤보에서 설명한다.

드래곤 스톰(←●●●●●)

의외로 리치가 아니라 스톰의 첫 공격이 상단이 되어 버렸다. 원래 카운터를 기술이라서 상단이 되었다고 해봤자 뭐 크게 달라진 게 있을 까 라고 생각했던 것과는 달리, 「월권 3」 시절에 첫 공격이 중단된 덕분에 상대를 스톰으로 쉽게 걷어 내거나 무의식적으로 카운터를 넣었던 경우가 얼마나 많았던가를 뼈저리게 느끼게 된다. 덕분에 상단을 피하고 들어오는 공격이라든지 하단공격을 상대로 하는 스톰의 돌격능력이 엄청나게 떨어졌다. 게다가 딜레이없이 3번의 공격을 모두 사용해도 마지막 공격을 필이동으로 피하기가 엄청나게 쉬워졌다(선의 나팔 문·일 회피보다도 쉬워졌다).



▲스톰 3D. 이른 것은



▲점이다

페이크 스톰(←●●)

로우 전용의 상중단 펀치 돌리기 기술. 성공한 경우에는 각 콤보 버전마다 한가지씩 특성은 기술들을 반격기로 사용할 수 있는 매력적인 기술이다. 그러나 주력기술인 트럼 라이트 블로우(페이크 스톰 성공 후 ●●)가 상대에게 주는 경직시간이 우스를 정도로 적어졌으며, 필살의 일발이전기를 게시하던 하이직 라이트 썸(●●●)도 이제는 사라진 것과 다름이 없어 목숨을 걸고 페이크 스톰을 사용할 의미가 거의 사라졌다. 다만, 트럼 레프트 블로우(페이크 스톰 성공 후 ●●)로부터 이어지는 콤보만 존재하다. 그냥 페이크 스톰을 사용했을 때 ●와 ●로 나오는 기술들이 추가되었는데... 전혀 쓸모가 없다. 이런 신기술들을 주느니 차라리 옛 기술들이나 가져가지 말길...

드래곤 어퍼컷(←어셔머 ●●)

신기술. 월권 캐릭터 중 가장 기상 어머의 리치가 짧은 로우가 새로 배워온 기술이다. 드래곤 스톰의 마지막 어퍼컷만 따로 떼낸 듯하여 성능도 거의 같다고 보면 된다. 「월권 3」와 마찬가지로 TTT에서도 일어서며 사용하는 공격들의 효율이 높은 관계로 로우의 신기술들 중 유일하게 좋은 것이 등장했다고 보면 된다. 상대를 높이 띄울 뿐만 아니라 히트시 체인지가 가능하기 때문에 다른 캐릭터와의 태그 컴비네이션을 조합하기에 좋은 기술이다.



▲신기술! 드래곤 어퍼컷!

드래곤 해머(→●●)

플라의 도끼치기에서 따온 듯한 기술. 무지막직하게 주먹으로 내리치는데, 기술 발동시에 약간의 허점이 있어서 그렇지 적절하게만 사용하면 다면 문제없다. 재미있는 것은 카운터 히트시 상대를 땅에 부딪쳐 크게 밀어오르게 하는데, 이때 공중콤보를 사용할 수 있다. 그 외에 골치일 공중콤보의 마무리로 기술로도 사용할만하다.



▲신기술! 드래곤 해머!



▲카운터 히트시 버전!

드래곤 저지먼트(힘이동 중 ●●●●●)

이소룡의 정무문을 본 사람은 단박에 아! 하고 알아차릴 기술. 매우 훌륭한... 눈요기용... 기술이다. 부부를 퍼버백~ 가라한 뒤 백니클로 상대를 날려보낸다. 일단 드래곤 저지먼트는 첫 번째 보디 블로우가 카운터 히트하면 마지막 공격까지 모두 히트한다는 것이 장점이라고 하겠지만, 보디 블로우들이 보기 면 망할 정도로 리치가 짧아 이것을 상대의 몸에 가드시키는 것조차 힘들다. 결국 상대가 근거리에서 한 번씩 정도로 실수를 하고 나는 완벽하게 측면을 잡아 사용하면 기동한 기술이 될 것이다(쓰어-).



▲드래곤 저지먼트!



▲어셔모!

드래곤 폴(잡근해서 ●●●●●)

●●●●● 입력 직후에 ●●●●●를 빠르게 순서대로 입력하면 상대의 얼굴을 땅에 처박는 드래곤 폴이 나온다. 측면 던지기과 배후 던지기을 제외하고 로우의 던지기 기술 중에 가장 데미지가 높으며, 이는 로우의 던지기 기술 중 유일하게 ●로 잡기가 풀린다는 것도 장점... 일까?

드래곤 니(잡근해서 →●●)

상대를 끌어당겨 얼굴에 무릎치기를 먹인다. →입력의 특성상 던지기 리치가 길다는 것과 발동이 빠르다는 것은 분명 장점. 그러나 이전에 ●● 버전으로 풀리던 것과는 달리 이제는 ●● 버전 하나로 풀려 버린다. 분명히 원류 기본 잡기와 드래곤 니를 섞어서 사용했는데도 상대가 백발백중으로 잡기를 푸는 이유가 이제야 알 것 같다.

페이코 어퍼컷(페이코 스텝 중 ☆)

별 것 아니다. 드래곤 어퍼컷을 페이코 스텝 중에 사용한다고 보면 끝이다. 페이코 스텝의 동작이 정리될 때까지 양전혀 기다려줄 사람이 없느냐. 없느냐에 따라서 파연이 기술이 좋은지 나쁜지가 결정될 것이다(뻘만 담인가).

페이코 로우(페이코 스텝 중 ☆)

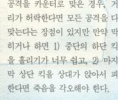
이건 더 할 말이 없다. 페이코 스텝에 드래곤 로우(앉으면서 ☆)를 붙여 놓는 것뿐이다. 어휴...

스텝 인 콤보(☆ ☆ ☆ ☆)

전작들에서 스텝 인 미들릭에 대한 아쉬움을 개발자들이 알아차렸는지 스텝 인 미들릭에서 파연되는 콤보 기술을 만들어졌다. 그러나 첫 공격을 카운터로 맞은 경우, 거리가 허락한다면 모든 공격을 다 맞는다는 장점이 있지만 만약 딱히거나 하면 1) 중단의 하단 킱을 흘리기가 너무 쉽고, 2) 마지막 상단 킱을 상대가 없어서 피한다면 죽음을 각오해야 한다.



▲ 첫 공격이 카운터라면



▼ 마지막까지 카운터!



대접 및 콤보

이제는 카운터면으로서의 모우는 더 이상 기대하기 힘들다. 결국 워리얼즈 자체처럼 다양한 기술들로 조금씩 체력을 깎는 식의 스타일로 전환해야 한다는 비극적인 결론이 나오는 것 같다. 그래도 기술이 익히면 덕분에 오히려 생각지도 못한 부분에서 이득을 본 경우도 생



▲ 도입되지 않는다



▲ 상대가 도망가면 드래곤 슬래쉬로 가드시켜 잡자



▲ 별각만다면 스텝!



▲ 별이름 만다면 잡기!

드래곤 너클 콤보(☆)

Or → (☆ ☆ ☆)는 마지막 공격이 히트해도 이제 상대가 날아가지 않고 단판 용혈 하며 자제가 흐트러진다. 덕분에 후속타로 드래곤 슬래쉬(→→→☆)라든지, 각종 잡기 등을 사용할 수 있다. 상대가 발악하여 번쩍하려 할 때에는 드래곤 스텝(← ☆ ☆ ☆)이나 하이킱(→ ☆ ☆ ☆) 또는 라이트 펌머(☆ ☆)와 같은 카운터를 기술을 시도해볼 가치가 있고, 단지 백대시로 물러나려고만 할 때에는 드래곤 슬래쉬(→→→☆)를 사용하자. 가만히 제자리에서 방어를 선택한다면 물론 각종 단지기 공격을 사용해보자. 그 뒤에 자제가 더욱 낮아진 드래곤 태일(↘ ☆)도 나쁘지 않을 것이다(결과가 아니라 시도도).

그러나 드래곤 너클 콤보의 진정한 활용은 그 딜레이의 사용법에 있으므로 많은 연구가 필요할 것이다. 스텝(← ☆ ☆ ☆)은 상단이 된 덕분에 별의별 최한한 경우에도 상대를 견어내던 무식한 돌직구력은 온데간데없어졌다. 그러나 히트 시에는 제인지가 가능해 멋진 태그 콤보를 넣기에 쉬운 기술이다. 드래곤 리시(← ☆ ☆ ☆)를 이용한 심리전은 여전하다. 리시 1단(← ☆ ☆) ➔ 드래곤 다이브(점 → ☆)는 이미 고전적(이지만 여전히 유효한) 패턴이고, 리시 후에 상대의 점이라든지 하단 편차를 예상하고 흘리기를 사용하는 패턴도 쓸만하다. 기본적으로 근거리 견제를 위해서는 원투편차와 기본기 ☆ (로우의 ☆도 수순급이다)가 유효하며, 중거리에서는 스텝 2단, 리시 1단을 취해서 컨세한다. 주의할 것은 스텝과 리시 모두 직선적인 성격이 강한 기술이라서 쉐이들에는 약하니(특히, 화형과 맥두산의 플라밍고 같은 기술에 대해서는 거의 무방비나 마장까지이다) 주의해서 사용해야 한다. TTT에서는 하단 흘리기와 페이코 스텝의 약화로 「철권 3」에서처럼 안정적으로 공중콤보를 넣기가 매우 힘들다. 서칭 '드래곤 콤보'로 알려졌있는 드래곤 스텝(← ☆ ☆ ☆) ➔ 드래곤 펌머(☆ ☆ ↑) ➔ 드래곤 태일(↘ ☆)은 타이밍이 조금 까다로워졌지만 여전하다. '드래곤 콤보'로 알려졌 있는 드래곤 스텝(← ☆ ☆ ☆) ➔ 드래곤 펌머(☆ ☆ ↑) ➔ 전방 대시(→) ➔ 드래곤 리시(← ☆ ☆ ☆)도 가능하지만, 그러잖아도 쓰기 까다로웠던 것이 더더욱 쓰기 곤란해졌다.



▲ 드래곤 스텝



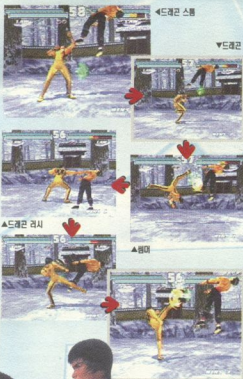
▲ 드래곤



▲ 펌머



▲ 드래곤 태일!



◀드래곤 스텝

▼드래곤

▲드래곤 런지

▲킥



↘↖ 스텝 인 어퍼 (↘↖) ● 혼경 (→↖ ●)은 공중콤보 중에 혼경을 사용할 수 있는 몇 안되는 콤보들 중의 하나이다. 앞서 말한 것처럼 하단 윙크기가 약화되었기 때문에 이제 혼경은 상대 방의 딜레이를 완벽히 예상한 경우에만 사용하는 것이 안전하다. 혼경 후에 체인지 버블을 누르면 상대가 날아가지 않고 스티븐상태에 빠진다. 동시에 자신의 대기 캐릭터가 등장하면서

강난 날아차기를 가하는대, 만약 체인지 버블을 누른 후 레버를 아래로 유지하고 있었다면 강력한 슬라이딩을 하면서 등장한다. 이것을 이용하여 방금 설명한 콤보에 슬라이딩 추가를 넣을 수 있다.



▲인 어퍼



▲혼경!



▲뒤우교



▲체인지!



▲후가타! 낙방을 해도 맞기 십상이다!

상성관계에 맞춰서 풀과 로우 사이에서만 가능한 특별한 태그 콤보가 존재한다. 즉, 혼경 후 체인지에서 유독 푼한 공격이 끝장 나오지 않고 있어 대시와 비슷한 윙크임으로 등장한다. 어때 ○●를 입력하면 끝장 업영 윙크를 사용할 수 있다. 업영윙크 역시 두 번에 공격이 히트한 이후 체인지를 누르면 다시 로우가 케이크로 공중제비를 하면서 등장하며 작지와 동시에 ●를 눌러 공중에 뜬 상대를 날려보낸다. 정리하자면, 혼경(→ ● ●) ● 체인지 ● 업영윙크(풀 동공과 함께 ○ ●) ● 체인지 ● 날려보내기(로우 등장, 지상 작지와 함께 ●)가 되겠다.



▲혼경!



▲물-



▲절기!



▲업영!



▲로우-



▲이조오!



레이 우롱

오행권을 사용한 치밀한 자색변환과 응성, 후소피라는 강력한 기술들을 이용한 다양한 패턴으로 상대를 괴롭혔던 레이는 더욱 다양한 패턴의 성능 좋은 신기술을 잔뜩 가지고 TTT에 등장했다. 끝의 낙엽이나 진의 낙엽같이처럼 레이드 후소피(☞☞)의 약화라는 소문에 많은 사람들이 전전긍긍했지만 (또 많은 사람들이 기뻐했으니) 레이는... 여전히 하다. 여전히.

바뀐 점

역시 다른 캐릭터들과 마찬가지로 강력한 허당기였던 후소피(☞☞), 그리고 동일 기술인 배신후소피(원본 상태에서 ↓☞)의 약화 여부가 중심이었던 핵심의 대상이었다. (원본 부러 말하자면 끝의 낙엽과 마찬가지로 클린 히트시 혹은 카운터 히트시에만 다ուն이 되는 것으로 바뀌었다. 그리고 대부분의 허당기들이 그렇듯 가드시 경직 모션이 생겨 전처럼 긴 리치와 강력한 공격력을 가진 기상 어퍼(주출: 일어시대 ☞)를 가진 캐릭터에게 후소피를 마음놓고 쓰기에는 부담이 많이 된다. 그러나 생각해보면 자신이 대전을 하는 중, 완벽히 예상하고 있는 경우가 아닌 이상 후소피를 눈으로 보고 막는 경우가 얼마나 있는가 또, 대부분 어떤지런 반격을 시도하거나 핏덩이를 허다가 카운터



▲요진격 1격 기드



▲2k 히트스텝!

로 후소피를 맞는 경우가 빈번하다는 것을 생각해보면... 후소피 역시 우려할 만하다(혹은 기발한 만일) 수준으로 약화될 것은 아니라는 결론을 낼 수 있다. 직성기술들의 횡이동에 대한 오명성능이 떨어지면서 용성중(하) 단각의 판정이 약긴 약화되었(지만 여전히 강력하다). 요진격(→★☞☞)과 두 번째 공격 히트시 스텝이 되며, 석두(←☞☞)는 카운터 히트가 아닌 이상 상대가 다운되지 않는다. 이로 인해 레이에게는 오히려 석두 이후 추가공격을 노릴 수 있는 심리 게임의 여지만 늘어날 것이다.

기술 설명

늘기(↓☞☞), 앞드리기(↓☞☞), 뒷글기(누운 상태에서 ↓☞☞), 앞드린 상태에서 ☞☞)



▲늘기



▲안드로기

레이만 가지고 있는 이리저리 얼어지고 자책하는 능력. 덕분에 많은 사람들에게 미움을 받는 계기가 되기도 하였다. 상당히 빠른 속도로 옮겨나 앞드리기 때문에 조금만 예상을 하면 앞드리 공격을 피한 뒤 기상공격이나 도공격(누운 상태에서 상대가 머리 쪽에 있을 때 ☞☞) 등의 공격으로 반격할 수 있다. 누운 상태에서 ↓☞☞로 옆으로 끌러 앞드릴 수 있는데, 레이는 보통 캐릭터와는 달리 이 상태에서 ☞를 눌러 다시 누울 수 있다. 세칭 '땀글땀글'은, 레이의 이와 같은 특성을 악용하여 ↓레비 감력을 유지한 채 ☞☞☞... 언타에서 일어나지 않고 땅바닥에 누워 돌아다니며 상대의 공격을 요리조리 피하는 방법이다. 누군가에 의해 진짜로 땅바닥에 놓여지고 싶지 않다면 자책하는 것이 좋은 기술이다.



▲7k

뒤돌기(←☞☞)

레이와 사요우 두 캐릭터에게 특히 활용도가 높은 기술. 뒤로 든 상태에서는 배신후소피(뒤론 상태에서 ↓☞☞), 배신하소피(뒤론 상태에서 ↓☞☞) 등의 강력한 하단 기술과 배신키(뒤론 상태에서 ☞☞ or ☞☞) 등의 중단 기술을 사용할 수 있다. 뒤론 상태를 핏덩이로 전환할 수도 있으며, 이 동작을 다시 후소피(☞☞)로 전환하는 것까지 가능하기 때문에 레이에게 강력한 패턴을 제공해준다. 덤으로 후소피나 배신후소피 히트시 오행권 사멸으로 전환하여 각종 추가타를 넣을 수도 있다.

용성중(하) 단각(→★☞☞☞☞☞☞ or ☞☞)

4번의 빠른 중단 번치 공격 이후에 나오는 중단 킥과 하단 킥의 이치 같다. 설명만 붙여도 벌써 사막한 기술임을 알아낼 수 있을 정도로 응성은 레이의 강력한 전력이 된다. 첫 번째 공격에서는 오행권 사멸로, 두 번째 공격에서는 용형, 세 번째 공격에서는 표형, 네 번째 공격에서는 호형, 그리고 중단과 이후에는 화형으로 각각 전환이 가능하다. 용형과 호형, 화형은 대응하기가 그리 어려운 편은 아니지만 사멸과 표형이 문제이다.

람야오진격(→★☞☞☞☞☞☞☞☞), 람야호전선(→★☞☞☞☞☞☞☞☞)

4번째 차기가 상단인 관계로 기술 자체에 대응하는 것은 어렵지 않다. 주로 공중콤보의 마무리로 4번째 공격까지 사용하는 경우가 많은데, 중요한 것은 →★☞☞☞☞까지만 사용한 뒤의 이치이다. 패턴이다. 이후 용성으로 곧장 이어지거나 후소피를 사용하는 두 가지 방법이 있어서 좋은 효과를 거둘 수 있다.

권환연격(☞☞☞☞☞☞☞☞)

쓰러지면서 두 번의 하단차기를 사용한 후 오프리미 중단으로 옮겨

진다. 첫 공격이 카운터로 히트하는 경우 마지막까지 연계되지만 그리자루 사용되지는 않는다. 콕업연타는 주로 후소피 이후 연계기로 사용하거나 다산상태에서 뒤로 굴러 거리를 벌려는 사람을 따라잡는데 사용된다.

석두(←☆☆)

「철권 3, 중반까지만 해도」 화랑을 상대할 때 후소피와 석두면 충분하다. 이는 밧이 떠돌 정도로 고상봉을 자랑하는 기술이었다. 뒤로 몸을 젖힌 뒤에 급격하게 박치기를 선사하는 기술로 상대공격을 무찌르지 않을 정도로 손쉽게 회피하는 기능이 있다. 중간중간에 상단공격이 많이 들어가는 플라밍고 자세에서의 이동과 공격들이 주된 공격 수단이었다면 화랑에게 특이 유용했다. TTT에서는 카운터 히트가 아닌 이상 쉽게 다루어지는 않지만 석두를 히트시킨 후의 딜레이가 적기 때문에 오히려 석두로 한번 공격했으면서도 또다시 도라주(집근 ▶☆☆)와 같은 잡기를 사용한다든지, 용성으로 이어주거나 후소피를 사용하는 등의 공격적인 플레이가 가능하다.



▲석두 히트!



▲쓰러지지 않는다

도라주(▶☆☆)

레이의 잡기 기술 중 빠른 발동 속도와 심심한 리치를 자랑하는 기술. 더구나 사선 치석이 없는 사람이라면 기성 ◯ 공격으로 추가 데미지를 줄 수 있다는 것도 매력적이다. 도라주는 어떻게든 추가 데미지를 주는 것이 가능한 잡기 기술이다. 우수한 만큼 상대도 예측할 경우가 많아 한두 종류의 잡기와 함께 섞어서 사용할 필요도 있다.

취보(→☆☆)

레이의 중상단 펀치 전용 홀리타 기술이다. 홀린 후에 추가타가 들어가거나 하지 않는 않지만 빠른 취이동으로 반격하려는 상대의 측면을 잡는 것이 가능하다. 취보를 그냥 사용한 경우 취보 중 ◯로 취히격, 취보 중 ◯로 취보회가 나가지만 둘 다 그의 유용한 공격수단은 아니다.

취이동(취이동 중 ◯ or

취보 중 ◯☆☆)

신기술, 취이동 중과 취보 중에 도 나가는데, 편정도 쓸만하고 상당히 멋지다. 기술 종류 후 → 레버 입력으로 취보로 다시 전환할 수 있다.



▲다시 취보로-



▲취이동



▲취이동2

허음(취보 중 ☆☆)

숨을 마시는 포즈를 잡으면서 체력을 회복한다. 다행이 전투에 약간의 몹이 있어 남용하기는 힘들지만 그래도 마시는 동작 중에 상대공격을 회피할 수 있다. 기술 종류 후 뒤로 백스텝을 한다.



▲숨을 마시면 체력이 회복되지?

사병권(→☆☆)

레이에게 추가된 기술 중 가장 활용도가 높을 것 같다. 마치 뱀이 눈을 찌르는 듯한 동작으로 두 번의 공격을 펼치는데 상단이지만 빠르다. 더구나 기술 종료 후 → 레버 입력으로 학명, ↑ or ↓ 입력으로 표형으로 전환한다. 연구하기에 따라서 새로운 혹은 개량된 레이의 제련을 다수 태출할 수 있다.



◀사병권!



▲↑ or ↓로 표형!



▲→로 학명!

취히격(←☆☆)

뒤로 회피하는 동작을 했다가 취히격과 비슷한 공격한다. → 레버 입력으로 종료 후 취보로 전환한다. 신기술치고 활용도는 아직 높은 편은 아니다.



▲취보로-



▲취히격!

취이동 ⇄ 배인락(취이동 중 ☆☆)

뽀 붙인 없는 신기술, 취이동 후에 말 그대로 배인락을 사용한다.

비수조 ▶ 선풍연각(비수조 중 ◀)

비수조의 자세에서 나가는 공격에 선풍각/선풍연각이 추가되었다. 발동이 느리기 때문에 그다지 쓸모있는 것 같지는 않지만 적어도 '월권 3, 시절처럼 비수조가 쉬운 것은 아닌 것 같다.

오형권 - 사형

사물연격(사형 중 ○ ○ ○)

이름 그대로 앞으로 세번 켄리내는 기술. 첫 번째 공격을 카운터로 맞았을 경우 스턴이 발생한다. 2번째 공격까지 → 레미 입력으로 유평으로 전환하며, 세 번째 공격 이후에는 → 레미 입력으로 표형으로 전환한다. 단독으로 사용하기보다는 후소회(↙) 이후의 연계기로 사용하는 경우가 많다.

사무(사형 중 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○)

6번의 상단공격. 초고속의 빠르기 기술이라 자칫하다가는 나오는 것을 일면서도 반격하거나 끊기 못해 맞아버리는 수가 있다. 개별 공격의 데미지는 낮은 편이지만 티끌 모아 태산이라고 사무를 4~5방 넓게 맞는다면 그 데미지는 무시할 수 없다. 6번을 다 사용하기보다는 중간에서 끊어주자.

오형권 - 표형

표수(표형 중 ○)

표형에서의 완벽한 이지선다를 이루는 첫 번째 기술. 유편도 대단하고 평성도 아주 강력하다. 발동 직후에는 타점이 특별히 낮은 기술이 아닌 한, 중단조차도 회피하면서 공격하며, 상대를 띄우기 때문에 안정적인 공중콤보까지 들어간다. 추가로 가드당할 경우 ○를 입력하면 추가타가 한발정도 들어가기도 하는 매우 강력한 기술이다.

표쌍조(표형 중 ○ ○)

표형에서의 이지선다를 이루는 두 번째 기술. 표수와는 달리 두 번의 공격이 모두 하단이다. 주로 1단만 사용하는데 그 발동 속도는 여전히 빠르다. 근거리에서 표쌍조 첫 번째 공격을 히트시킨 경우 기상 ○(입어시며 ○)를 추가타로 공중에서 성공시킬 수도 있다.



▲표형

▶표쌍조는 허인! 지지 불만 이지선다



▲표수는 중단!



오형권 - 호형

서허조(호형 중 ○)

호형 중 ○로 나오는 동호조와 동일한 기술이지만 카운터 히트시

밍이 크게 바운드하는 특징을 지니고 있다. 이후 공중콤보도 연결할 수 있다.

호소회(호형 중 ○)

호형 중 ○로 나오는 빠르고 강력한 하단공격. 역시 동·서호조와 이지선다를 이룬다.

오형권 - 화형

화조(화형 중 ○)

기술적인 하단공격. 대치 중에선 별로 효과가 없다. 단, 다운공격으로 사용하는 방법들이 존재한다.

도화연격(화형 중 ○ ○ ○ ○ ○)

화형에서 나가는 4단 공격. 관정을 확실하게 모르는 사람이려면 어떻게 대처해야 할지 망설일 수도 있으므로 중, 하, 중, 중이라는 것을 다시 밝혀둔다. 낙범을 사용하는 상대에 근접하여 화조와 도화연격 1격의 이지선다를 사용하는 것이 기본적인 전법이다.

대전 릿 밧 콤보

레이는 흔히 철권인들이 헤이하지, 잔의 풍신류 조운(龍頭)과 함께 최강의 3인방 중 하나로 칭한다. 풍신류의 캐릭터들이 빠르고 강력한 공격들을 활용해 상대의 실수를 유발하여 딜레이를 놓치지 않고 순식간에 끝내는 전법을 사용한다. 레이는 수많은 전술적인 패턴을 심분 활용하여 교묘하게 상대를 놀라리는 스타일이다. 따라서 패턴의 중요성이 부각된다. 가장 기본적인 패턴은 용성과 후소회의 병용으로 끊임없는 중단·하단 이지선다를 상대에게 강요하는 것이다.



▲용성 1단



▲후소회



▲용성 1단

▶도마주



도, 이것을 응용하여 용성 1단 이후에 딜레이를 주어 다른 공격을 사용하는 척 하다가 곧장 2, 3단으로 연결하여 허를 찌르는 방법이 있다. 용성 중 오합권으로 전환하는 것 중에 가장 위험적인 것은 물론 용성 3단 ➡ 표형 전환이다. 용성 3단(→★○○○) 이후에 ↑ or ↓ 레버 입력으로 표형으로 전환한다. 표형을 끊기 위해서는 왼손이나 왼발로 누르는 하단공격들을 사용할 수도 있지만 표형에서 전환할 때에는 하단 홀리기가 관성이 있어서 이것도 여의치 않다. 피의 방법은 /○○ 등의 발동이 빠른 중단공격으로 건어내는 것인데, 이것도 용성 3단을 거드란 뒤에나 가능하지만 만약 용성 3번째 공격에 맞았다면 히트 경직시간에 의해 우선권은 완벽히 레이에게 있다. 이때에는 표수(표형 중 ○○)와 표병조 1단(표형 중 ○○)의 완·벽·한 이치선다 상황이다. 어떻게 가드하는가... 운에 맡길 수밖에. 후소퇴를 성공시킨 이후에도 페인이 존재한다. 후소퇴(/○○) 이후에 ↑ or ↓ 레버 입력으로 곧장 사형으로 전환하여, 사미(사형 중 ○○) ➡ 사무(사형 중 ○○) ➡ 사○○(○○)와 같은 콤보를 사용하거나 사돌연격(사형 중 ○○○○○)의 콤보를 사용해도 된다. 이 경우에는 사돌연격의 마지막 공격에 약간의 딜레이를 주면 3히트 모두 성공시킬 수 있다.



▲후소퇴



▲사형



▲사돌연격

▶표형

「철권 3에서는 사돌연격이 끝난 후 ➡ 레버 입력으로 표형으로 전환하는 페턴도 있다. 상대가 사돌연격을 맞고 어느 방향으로든지 굴러 일어나려고 한다면 표병조 1단(표형 중 ○○)으로 잡아머리고, 그대로 누워있다면 표소퇴(표형 중 ○○)로 다운공격을 가할 수 있어 널리 애용되었다. TTT에서는 새롭게 생긴 후방 낙법으로 인해 약간의 노력으로 이 페턴은 피할 수 있는 것 같다.

고상능 단지가 기술 도라주(검권 2)에서도 페인이 존재한다. 만약 상대가 어떤 방향으로든지 일어나려고 한다면 레이는 곧장 제자리에서 기성하며 ○○를 사용해 커다란 데미지의 추가타를 입힐 수 있다. 이 페턴은 TTT에서는 약간 성능이 다문화되었다.

이것을 알아낸 상대가 그냥 잠시 누워있는 것을 택한다면 레이 가 먼저 일어나면서 하단 기성공격 등으로 추가타를 먹힐 수 있다. 도라주 ➡ 기성 ○○를 피하기 위해서는 상대가 레이의 방향으로 굴러 일어나면 되는데, 물론 이 경우에도 레이는 굴러오는 상대를 하단 기성공격 등으로 건어내면 그만이다. 레이의 콤보분포는 특별한



▲도라주



▲상대가 일어나볼 것 같은면

것들도 물론 있지만(예를 들어 후소퇴(/○○) ➡ 권찰연격(○○○○○○○○) 치립), 기본적으로는 /○○ 등의 기술로 피운 후 ○○○(○○) ➡ 용성중단격(→★○○○○○○○○) 이미 나머지는 이것의 응용 형태이다. 공중콤보에도 페인이 존재한다. 용성 3단까지만 공중에서 맞추고 레이가 자신의 좌측으로 뛰어올라 표형으로 전환한다면(즉, 1P 자리라면 →★○○○○) ↑) 상대가 다문화어 가만히 있는 상태에서 표수를 히트시킬 수 있다.



▲알이맨시 LK



▲지신의 좌측으로 표형 전환

▶다운 상대라도 표수 이트!



▲용성3단



상대가 이것을 피하려고 뛰로 구르다면 표병조 1단으로 잡으려고 시도해보고, 옆으로 구르는 낙법을 사용한 경우에는 표형으로 따라가 일어나는 상대에게 지대 표병조 1단(표형 중 ○○)과 표수(표형 중 ○○)의 이치선단을 걸 수 있다. 레이에게는 이런 식의 페인이 무공무전이다. 레이는 주로 뒤의 자세에서 백신후소퇴(뒤둔 상태에서 ↓○○)를 사용하는데, 이는 우선 뒤로 도는 동작이 기본적으로 상대와의 거리를 벌여놓기 때문에 상대의 공격을 아슬아슬하게 피할 수 있고 백신후소퇴가 보통 후소퇴보다 리치가 길기 때문이다. 그밖에 비그성 기술로 ←←○○ ←←○○○○ ←←←← 등은 식으로 선공격을 뒤돌기로 캔슬하며 계속 빠른 속도로 뒤로 빠지는 레이용 백시스템이 있다.



백두산

대련도 히어로 화랑의 스승이자, 남코의 초대 한국인 캐릭터 중 하나로 '철권 2' 시절 많은 주목을 받았던 백두산이 TTT의 무대로 복귀했다. 기본적으로 화랑과 같이 플라밍고 자세 중의 이동이 자유로워졌으며 연타 계열의 기술들의 파워가 높다는 장점이 있다. 그러나 기술들 사이에서 상대기술이 많기 때문에 자칫 화랑보다도 민망한 사태가 벌어질지도 모른다. 당연히 화랑과 상성관계에 있으므로 특별한 연출들을 볼 수 있다.

바뀐 점

일단 캐릭터 자체가 '철권 2' 시절의 캐릭터인 만큼 씬이동이 생겼다든지, 플라밍고가 자유자재로 돌아다니다지 하는 것들은 바뀐 점이라고 할지는 어렵다. 그 밖에 몇 가지



▲이? 플라밍고기 막 움직이냐?



▲백두산 트: "지, 이런 게 대련도!"

신기술이 추가되었는데 대부분이 피하고 공격하는 횡상능력을 갖고 있고 리치가 길면서도 파워가 높은 편이다. 연타 계열의 기술들 중에서 하단으로 끝나는 기술들에 상대가 주춤거리거나 가드가 온 줄리는 연출들을 보면 뭔가 달랐다는 느낌이 들기도 하는데... 그러나 기본적으로 백두산을 사용하면 사망률이라면 큰 위약 없이 TTT에서도 사용할 수 있을 것 같다(칭찬인지 욕인지...?)

기술 설명

보틀 커터(←→)

TTT에 들어와 백두산에게 새로 생긴 기술. 동작은 이름 그대로 '병목 베기'이다. 상대방의 직선계열의 기술들을 회피하며 공격할 수 있는 능력을 가지고 있으나 어렵게도 상당하다. 히트나 가드시 상대방과 동시에 움직일 수 있기 때문에 플라밍고와 같은 찰이동 기술들로 공격을 할 수 있다. 상대방의 우측으로 회피하며 사용했을 때 페루로 돌아가는 기능도 있다. 그러나 태미지는 눈물난다. 게다가, 역시 상단.

스텔스 니들(←→)

역시 신기술. 대련도의 정권 켜프기이다. 보틀 커터와는 반대로 상대의 좌측으로 회피하며 사용했을 때 효과를 볼 수 있다. 가드시에는 역시 동시에 움직일 수 있으며 중단연타 파워도 괜찮다. 히트시에는 백두산에게 우선권이 높으므로 잡거나 타격기 등 이치신다로 들어갈 수

있다는 것이 좋다. 플라밍고와 섞어 사용하면 그 찰이동의 반경이 얼마나 넓은지를 짐작할 수 있다 (상대방의 주위를 한바퀴 돈다). 그 대신 리치와 판정이 좋지 때문에 남발은 금물.



▲플래밍 할버드!



플래밍 할버드(↔)

신기술. 자세히 보면 화랑의 것과 동일하지만 훨씬 빠른 공중 이단차기이다. 상상의 판정애다가 쿼모리만한 데미지는 무척 알 볼지나만 속도가 좋고 기술 사용 이후에 ← or → 레버 입력으로 곧장 플라밍고로 전환할 수 있다는 장점이 있다.

힐 엑스(↔)

말하지만 화랑의 제인 소 힐(오른발 자세에서 ↻ ↻)의 두 번째 공격을 단타로 사용하는 내러치기. 리치는 화랑에 비해 짧지만 다른 공격으로 알난다.

힐 스텝(←→)

요상한 자세로 몸을 비틀어 뒤차기를 한다. 일단 중단이고 판정이 길기 때문에 상대의 공격을 중간중간에 끊어낼 수 있다. 그 밖에 너무 많은 것을 기대하지는 말자.

볼 브레이크(→↘)

백두산에게 생긴 새로운 잡기 기술로 화랑과의 힘을 썼을 때 멋진 추가타의 연출을 볼 수 있다. 사용 방법은 잡기 사용 후에 체인지 버튼을 누르는 것으로 끝. 스승과 제자의 눈물겨운 콤플렉스를 감상하자.

플라밍고(←↘)

'철권 2' 시절의 플라밍고를 연상하면 안 된다. 일단 TTT의 특성상 찰이동의 자유도가 높아졌기 때문에 상당한 성능으로 파워업 한 백두산의 플라밍고, 화랑과 비교하면 처음 자세를 잡을 때의 이동 반경이 상당히 넓다. 그 대신 미묘한 차이지만 화랑은 플라밍고 자세를 잡을 때 찰이동으로 들어가지고, 백두산은 플라밍고를 자세를 잡은 뒤 찰이동으로 들어가는 데에 시간이 조금 걸린다. 그 외에 이동능력은 화랑과 동일하다고 보면 된다. 그 대신 화랑은 플라밍고 도중에 어떠한 경우에도 자유롭게 기술을 낼 수 있는 반면 백두산은 플라밍고 이동 동작이 끝나는 시점에서만 비로소 기술이 발동한다.

윙 블레이드(→★↘↻)

화랑의 동일한 종류의 기술(→★↘↻)을 본 사람이라면 누구나

강화되었을 거를 따른 기술, 그러나 여전히 느리다. 백두산이 워 블레이드 한 번 쓸 때 화랑은 라이징 블레이드 두 번, 진이나 해이는 풍신 스텝 5 번은 썼을 것 같다.



▲워 블레이드-

▲어전하-

헌팅 호크(↘↻ ↻ ↻)

화랑에게도 전승된 백두산의 기술. 똑같은 기술을 사용하는데도 백두산을 보면 「철권 2」의 거친 동작이 생기고, 화랑을 보면 부드럽지만 절도있는 동작이 생기는 것은 왜일까요?



▲헌팅 호크

스태이크 블레이드(↓ or ↓) ↻ ↻ ↻)

「철권 2」에서는 백두산을 흡수한 것으로 알려진 마지막 보스 오우거가 사용했던 기술이 이제사야 원주인이 돌아왔다. 하하하와 하하중의 간단한 이치선다를 제곱하며 이런 저런 공중콤보의 마무리 기술로도 성능이 좋다.



▲오우거처럼 공중거리고

▲별지침 보이!

대전 힘 및 콤보

「철권 2」시절의 기술로 「3」와 「TT」의 캐릭터들을 상대하기에 난감할 수도 있지만 일단 노력은 해보자. 보통 점프로 시작하는 기술들이 (↻) 혹은 (↻) 혹은 (↻) 혹은 (↻) 원투펀치 등) 빠르고 리치가 길어서 공격해 들어가거나 견제에 사용하기에 수월하다. 원투펀치 ▶ 버터플라이((↻ ↻ ↻ ↻ ↻))의 첫 기 공격에서부터 레버 조작으

로 플라밍고로 캔슬해 들어가갈 수 있으며(↻ ↻ ↻ 이후 ← or →), 단타 공격으로 이 붙잡는 팔자기 ↻ ↻를 자주 쓸 만하다.



▶원투 펀치 이후의 동작 힘)

백두산의 커다란 특징 중 하나가 기술 중에 ↻ 가 들어 간 것의 대부분이 플라밍고로 캔슬이 가능하다 는 것인데 대전시 이러한 특징을 잘 이용할 수 있어야 하겠다. 다른 캐릭터들과는 틀리게 백두산의 오른 어퍼(↻↻)는 상대를 무조건 피우기 때문에 기술들의 중간중간에 섞어 사용하는 것도 좋은 방법이다. 「철권 2」시절의 캐릭터답게 넘어치기(→→↻)로 상대방의 가드를 봉쇄시켜 놓은 뒤에 플라밍고(↻↻)로 다시 한번 가드시키고 동시에 플라밍고 자세로 전환하여 공격을 피우어 주자.



▶전승 플라밍고



▲넘어치기

▲물결성 알데드

플라밍고 자세에서 나오는 기술들이 솔직히 나쁘다고 말할 수 밖에 없지만 그래도 플라밍고를 사용해야 하는 것이 백두산이다. 상대를 견제하기에 유용해 자주 사용될 기술 중 하나가 버터플라이 나들(↻ ↻ ↻ ↻ ↓↻)이다. 화랑이나 레이저된 타이밍을 잡아 붙어붙이기 위해 거리를 버는 기술로 10단 콤보의 첫 4번의 공격인 ↻ ↻ ↻ ↻ 가 쓸만하다. 거리를 벌리기 위해 도망가려는 상대방을 공격하기 위하여 워 블레이드(→★↻↻)나 해머 힐(→↻↻)을 사용하면 좋다. 해머 힐의 경우는 중단인데다가 횡이동을 절기에도 좋고 다룬공격 성능까지 있다. 또한, 맞은 상대는 반드시 다룬되기 때문에 견제하고 도망가려는 상대방을 잡아주기에 좋다. 워 블레이드를 맞았다면 헌팅 호크(↘↻ ↻ ↻)는 기본이고, 스타라이트 블레이드 1단(→★↻) ▶ 버터플라이 직(↻ ↻ ↻ ↻ ↻)을 쓸 수도 있다.



▲플라밍고 전환

「철권 2」시절부터 존재했던 가드 붙는 헌팅 호크, 일단 ↘↻ ↻ ↻까지만 입력하고 있다가 두 번째 키이 상대방에 닿는 순간 마지막 ↻)를 눌러주면 두 번째 키에서부터 가드 붙음이 되어서 세 번에 공격까지 맞는다. 상대를 어빌게는 가드 상태로 붙어붙인 후에 사용하자. 플라밍고를 사용하고 동작이 끝나는 순간에 → or ←를 입력하면서 어떤 기술이라도 입력하면 플라밍고로 캔슬이 되면서 그 기술이 나온다(→★↻↻

찰진 태그 토너먼트

스텝은 예외). 예를 들어서 플라밍고 자세에서 뒤로 ◯를 사용하면 플라밍고 자세가 완전히 캔슬되며 정권 지르기 스탠스 나들이가 나는 것을 볼 수 있다. 그 외에 하단 공격으로도 바로 플라밍고를 캔슬할 수 있는데, 역시 플라밍고



▲플링!



▲이퍼컷(HP). 물론 무회 공격할 수 있는 보기도 온 기술이다.

동작이 끝날 때 ← or →을 입력해주고 곧장 아래를 입력하면서 기술 입력을 하면 된다. 대각선 입력이 필요한 기술들도 마찬가지로 요령으로 플라밍고를 캔슬하여 사용할 수 있다. 물론 잠깐이라도 캔슬이 가능하기 때문에 플라밍고로 소리 지르 피하다가 잡아주는 것도 쓸만하다. 플라밍고 캔슬의 용도로 원투 ▶ 버티플라이킥에 플라밍고 캔슬을 걸고 다시 원투부터 시작하면 무한 캔치와도 같은 느낌이 드는 공격도 사용

할 수 있다 (◯◯◯◯◯→◯◯◯◯◯→◯◯◯◯◯... 이런 요령으로).

플라밍고를 사용할 때에는 언제나 백투산이 먼저 움직이거나 적어도 같이 움직일 수 있는 우선권을 뱉 수 있는 기술들을 사용하는 것이 중요하다. 이때는 어떻게든 상대방에게 붙어서 원 어퍼(◯◯)를 히트시키든지 가드시키든지 하여 바로 플라밍고로 전환하여 상대의 백투를 노리는 기본적인 전술이 있고, 상대의 기술들을 방어하고 있다가 상대와 동시에 움직일 수 있는 기술을 방어하거나 상대가 약간의 딜레이가 있는 기술들을 방어했을 때 플라밍고 자세를 취하여 상대의 측면을 공격하는 방법도 있다. 덤으로 백투산 전용 상중단 캔치 플러기(◯◯)를 사용하여 플라밍고 자세를 잡을 수도 있다. 이 플라밍고를 케인드로 사용하여 잡기를 사용하거나 다른 기술들로 다시 상대를 밀어붙일 수도 있다. 상중단 캔치 플러기가 성공한 이후에는 오른 어퍼(◯◯)로 상대를 띄워 콤보를 넣을 수도 있다. 이 중 상당한 데미지를 보장하는 콤보 하나가 버티플라이 킥 1단 캔슬 플라밍고 ▶ 캔슬 원투펀치 ▶ 버티플라이 킥 3단 캔슬 ▶ 플라밍고 캔슬 ▶ 스테이크 블레이드이다(즉, 케인드로는 ◯→◯◯◯◯◯→↓◯◯◯◯◯).

다른 공격 쪽의 콤보들도 존재하는데, 기본기 ◯를 히트시킨 다음에 스테이크 블레이드(↓◯◯◯◯)를 사용할 수 있고 반대로 백투산이 얼어져 있을 때 ◯를 사용하면 뒤 백 리시 나들(↓◯◯◯◯)을 사용할 수 있다.



카자마 진

「질권 3, 때부터 카즈야를 대신하여 주인공의 자리를 차지해온 진. TTT에서는 엄마, 아빠가 모두 출현하고 있어 사이 좋은 가족 학살 드라마를 연출할 수 있다. 현재진 평균 이상의 성능을

바변정

추가된 실기술들이 하나같이 쓸만할 것 같다. 실기술이 빈약하거나 순전히 쇼맨십용의 것들만 추가된 캐릭터들과 비교해 볼 때 진을 싫어하는 사람이라면 더 싫어할 이유만 늘어날 셈이다. 그러나 특출나게 성능이 향상된 부분은 존재하지 않는다. 다만, 시스탱스 모두가 추가된 기본 어간 플러기가 정어에도 존재한다는 것이 좋아진 점이라고 할까? 공철기(→→◯)를 가드시켰을 때 롱필(→◯)과 초롱신(→★)을 플러기치 않게 바뀌었고 다른 캐릭터들과의 어간기들이 다른된 것과 마찬가지로 나락도 카운터나 플러인 히트의 조건을 만족시키지 않는다면 맞도 쓰러지지 않는다.



▲나락물거 노말 어트



▲쓰러지지 않는다

유지하는 톱 클래스의 캐릭터임은 분명하지만 초보자에게는 질하기가 힘든 고난이도의 테크닉이나 연습이 요구되는 경우도 있어 모두에게 친숙한 캐릭터는 아니다. 사오우와는 무슨 관계인지 모르겠지만 사오우와 팀을 댄 경우에는 진에게 특정 잡기 기술을 나와 박치기 후속타를 때우는 친절함을 보인다. 왜일까? 진과 레이하지, 진과 준 사이에 특별한 연출이 나온다는 것은 누구나 예상했던 일이지?



▲'진'미는 미운오였다(원복의 어싱)...



▲... 멀어배지는 부자이지만 안격화면자...



▶... '거배지도 짐을 내렸고, 나는 결혼가정에서 자랐다'

이렇게도 풍신 스템을 느리게 사용했을 때 나간던 딜레이가 없는 나막솔기(→★↘)가 가드 동작이 생기면서 없어졌으며, 기상 어퍼인 추돌(←)이 약화되었다. 예전에는 카운터 히트나 노범 히트에 상관없이 뜨는 높이가 비교적 일정했던 것에 반해, 이제는 노범 히트시에는 뇌신권을 짚어넣기가 굉장히 까다로워졌다. 대신 카운터 시스템의 강화에 따라 초풍신을 카운터로 때리던 예전보다 더 높이 든다.



▲새창 '기나장'은...



▲조금 파다로워졌다

기술 설명

어퍼컷(↖)

노범 히트시 뒤로 밀려나지 않고 무거운 캐릭터에게 히트했을 때처럼 상대의 몸이 살짝 뒤로 틀려 올라간다. 카운터 히트시엔 예전과 같지만 노범 히트시에는 아무런 추격타도 없다.

풍신권(→★↘)

초풍신을 사용하기 위해서는 대각선 입력과 동시에 ↘를 눌러 주면 된다. 그러나 말처럼 쉽지 않아 진의 고수가 되기 위해서는 수평, 오직 피나는 수평뿐이다. 풍신 권은 절친의 가장 대표적인 피우기 기술이라 할 수 있을 정도로 위력적인 기술인 만큼 잘 활용하자. 풍신권의 카운터 히트시 보통 때라면 상대를 멀리 날려보내지만 히트 후 바로 체인지를 하면 날려 보내지 않고 바로 뒤로 띄운다.



▲보통의 풍신권



▲초풍신!

섬광열권(↘) (↘) (↘)

역시 많은 사람들이 섬광열권이 약화되기를 바랬으나 카운터 히트시의 성능과 3번째 공격 딜레이가 가능 등 여전히 강력하다. ↘ ↘ ↘ 부분이 무척 빠르기 때문에 근거리 전제용으로 훌륭한 기술이다.

나막솔기(→★↘)

유일하게 진이 '약해졌다'고 할만한 이유가 되는 기술. 칼린 히트가 아니면 쓰러지지 않고 주저앉으면서 두 번째 나오는 중단차기를 피해 버리며 오히려 반격을 넣는 말도 안되는 사태가 발생할 수 있다. 앞서 설명한 것처럼 딜레이가 없다는 점이 한 건 나막솔기는 이제 사실상 사라진 것과 마찬가지이다.

마신권(→) (↘)

모션·데미지·성능면에서는 변한 점이 없지만 카운터 히트시 스턴 상태가 풀린다는 점이 못내 아쉽다. 후속 공격인 나물훈을 더욱 잘 사용하는 수밖에...

통발(→) (↘)

가드시 상대가 별로 밀려나지 않는다. 거리를 벌기 위한 진의 대표적인 기술이 바로 통발이었는데 이제는 그런 용도로 사용할 수 없다.



▲가드해도



▲이 정도뒤에...

파화타(←) (↘)

어느 방향이든 상대방의 필이동을 거의 완벽하게 봉쇄하는 공격용 기술이다. 첫 공격으로 필이동을 봉인한 다음 풍신 스템으로 접근해 들어가 나막이나 칼기 등을 사용하는 것이 좋을 것 같다. 대각선 레버 입력 후에 ↘로 뇌신권, ↘로 풍신권, ↘로 나막솔기가 나오지만 여기에서 웨이브 스템을 쓴다든지 하는 것은 좀도 꾸지 않는 것이 좋다.



▲순으로 공격해도



▲물론 나막솔기 등을 사용할 수도 있다



▲풍신 스템

귀공부(←) (↘)

진의 신기술 중 나왔으면 안되었을 기술. 중단 판정에 데미지 높고, 카운터 히트시 콤보까지 들어간다. 콤보중 보 중에서도 아주 위험하게 사용 가능한 기술이다.



▲신기술! 귀공부!

강함 ▶ 승강(→) (↘) (↘)

3에라도 있던 두 기술들을 단순히 조합해 놓은 기술. 딜레이를 주는 것이 가능하지만 왜 딜레이를 주어야 하는지 아무런 콘센트의 이유를 찾을 수 없다.

해골치기(↘) (↘)

진에게 새로 생긴 기술 중에서 가장 박력있는 기술이다. 기술 히트



▲신기술! 해골치기!



미시마 헤이하치



손자인 진과는 또 다른 매력を 지니고 있는 용드 타이머 헤이하치는 TTT에도 변함없이 등장하였다. 노익장을 과시하는 듯, 그 나이에 새로운 기술까지 익혔다는 것이 놀라울 따름이다. 기본적으로 강력한 캐릭터로 손자인 진이 테크니컬 파이터라는 모습이 강하다면 헤이하치는 기본적으로 베이스가 같은 기술들을 사용하는 데도 파워 파이터라는 모습이 강하다. '철권 3'에 비해서 크게 변한 점은 없으므로 기존의 방식대로 싸워나가는 것만으로도 충분할 것이다.

바뀐 점

백신권을 고래한 어유메인키 헤이하치의 풍신권(★↖↘)이 중단 판정에서 특수중단 판정으로 바뀌었다. 풍신권을 양손서 가드하는 경우 강제로 서서 가드하게 만드는 것 뿐으로 헤이하치를 줄 수 없다. 그 대신 질과 같은 요령으로 사용할 수 있는 초풍신이 생겼다. 풍신권이라는 기술 자체가 이지센다를 노리기보다는 빠른 속도로 달려오기를 걸어 나타나, 도망가는 적을 추격하거나, 카운터를 낼 때는 사용되기 때문에 초풍신의 존재로 인하여 오히려 좋아진 것은 아닌가 하는 생각이 든다(물론, 이제는 헤이하치의 공격은 무조건 안에서 방어하면 맞다는 것이 문제로 떠오르지만). 나락말기는 질과 동일한 방식으로 약화되었다. 즉, 클린 히트, 카운터의 조건을 만족시키야 한다. 나락말기를 연속으로 사용하는 경우에는 중도 약화된다면 막으면 가드 풍신이 생기기 때문에 나락말기의 기술들이 많지 않게 된다. 그 밖에 나락말기 ➡ 귀신권(★↖↘)이 없어졌다.

기술 설명

기뢰매기(없으면서 ㉜)

역시 풀의 기뢰매기의 비슷한 용도로 이용된다. 물론 기뢰매기 ➡ 불권도 똑같다. 그러나 설명면의 견제 효과가 워낙 뛰어나서 헤이하치의 초보자가 아닌 이상 큰 대접을 받지 못한다.



▲기뢰매기

귀곡강장파·비(㉜ ㉜ ㉜ ㉜ ↗ or ↓)

귀곡강장파를 사용하는 중에 레비 입력으로 캔슬 횡이동을 한다. 이런 종류의 기술들은 표준적인 활용 방법으로 사용할 수 있다(횡이동 후 잠기 or 견제 이지센다). 약간의 트릭을 사용할 수도 있는데 횡이동 부분에서 다시 ㉜를 입력해 강장파를 (B) 사용할 수 있다.

관음쇄(없어서며 ㉜)

기상 어귀가 없어지고 이 관음쇄가 생겼다. 강력한 중단 판정인데다

가 헤이하치가 자신의 왼쪽으로 이동하며 공격하기 때문에 묘하게도 이런저런 공격들을 다 피하면서 공격한다. 전체계 귀공부(㉜)가 있다면 헤이하치에게는 관음쇄가 있다.

설경열권(㉜ ㉜ ㉜)

역시 진과 마찬가지로 헤이하치에게도 유용한 전계기술이 압박적인 공격패턴을 선사해준 기술. 상상중의 판정여, ㉜ ㉜의 짜증날 정도로 강력한 판정이 존재하며 카운터 히트시 마지막 공격까지 반드시 히트한다. 또한 첫 공격의 카운터 여부를 보고 판단한 이후에 ㉜를 입력해도 될 정도로 딜레이 입력 시간이 길다.



▲이것이 바로 관음쇄! 멋지!

뇌신권(★↖↘)

발동시 무지무지 낮은 자세로 나오기 때문에(하단 손을 피할 정도로 낮은 자세) 한방울 노린 역습용으로 사용할 수 있는 기술. 그러나 막힌 이후에 당하게 될 역습에 대해서는 책임질 수 없다.

무쌍연권(↖, ㉜ ㉜)

첫공격이 어떻게든 히트되면 무조건 두 번째 공격도 들어가는 기술. 간단한 커맨드에 좋은 성능을 가져서 초보자들이 남발하는 기술로 잘 알려져 있다. 그러나 적절하게 활용하면 무척 좋은 기술이다.

나락말기(★↖↘)

㉜를 세번 입력하여 세번까지 연속으로 나락말기를 사용할 수 있으며 중간에 연발된 ㉜로 뇌신권을, 레비 중립 ㉜로 율리차기 ➡ 발공치 가리기를 사용할 수 있는 훌륭한 기술. 그러나 첫 공격에 대응시키지 못한다면 중간에 나락이 맞힐 가능성이 높고 만약 막혔다면 큰일날 각오를 해야 한다. 단, 빠른 나락말기는 카운터, 클린 히트 여부와 관계 없이 언제나 상대를 쓰러뜨리기 때문에 고수들에게 있어서 나라의 약화는 크게 걱정할 정도는 아닐지도....

불권(↓↘↘)

나이를 먹은 탓일까? 풀의 불권보다 노일 히트시에 데미지가 3이 딸리고, 클린 히트시에는 데미지 4가 딸린다. 실례로 맞아보면 3이든 4이든 간에 아프기는 마찬가지지만... 불권도 좋은 기술이지만 풍신권이 워낙 좋은 기술이라서 이제까지는 진법 신세를 면하지 못했지만, 풍신권이 특중판정이 된 이상 풍신 ➡ 나락말기 이지센다를 쓸 상황에서 나락말기 ➡ 불권의 이지센다가 그 역할을 대신 할지도 모르겠다.

귀신권(↖↘)

매우 낮은 자세에서 율리 때리기 때문에 상대의 공격을 예상한다면

철권 태그 토너먼트

카운터를 넣기에 적절한 기술이다. 이 특성을 이용하여 중거리 정도에서의(느리지만) 견제기로 사용할 수도 있으며, 리트합 후 체인지도 가능하기 때문에 태그 콤비네이션 개시기로도 적절하다.



▲'적성다리 밟'

영축(←★☆☆)

일간에 '아버지의 고뇌'라는 이름으로 알려진 순수 도망용 기술(어떻게 밖에 볼 수 없다). 자주 사용하다가간 정말로 고뇌에 찬 상황에 처할 수도 있으니 봉인하자.

일월(구와 중에 상대의 오른 발에 카운터로 히트할 경우 발동)

레이하치가 가지고 있는 독특한 반격기. 특별한 용도도 없고 사용하기도 힘든 눈요기 기술이지만 그래도 성공할 수 있다면 마음 하나는 뿌듯하다(더구나 상대발에겐 정신 데미지까지...!)



▲니도 한번 쳐봐. 아픈지 안 아픈지!



▲오늘 젊은이들은... 웃웃



▲감히 노인들 발로 치?

불탄개기(←☆☆)

부처님을 미워하? 가위를 깨는 것도 모자라 이세는 불탄도 켜다. 특별한 용도도 발견하기는 힘들지만 상대의 공격 중간중간에 사용하여 그것을 끊어버리는데 사용되지 않을까 싶다. 의외로 빠르고 관성이 좋으며 기본적으로 멋있다.



▶불탄개기! 이것도 웃웃!

다문살·일(→☆☆ ←☆☆ ☆☆☆)

'뿔·봉·차'로 알려져 있는 기술. 한편의 '뿔' 뒤에 회전하며 주먹을 '뿔' 하고 치내고 마무리로 뇌신권을 사용한다고 해서 원래 진 기술. 지상에서의 공방에서는 2단까지만 사용하는 방법이 주로 사용되었는데, '뿔' 부분이 상대에게 주는 가드 딜레이가 커서 '뿔'의 반복만으로 플레이를 이어가는 더티 플레이도 유행했었다.



▲뿔



▲뿔

공중콤보용으로 가장 많이 사용되는 것이 바로 다문살·일이다.

중신권(→★\ \☆☆)

중신권은 아마도 레이하치가 지니고 있는 기술 중에서 가장 중요한 기술일 것이다. 따라서 사용법을 반드시 마스터해야 한다. 전과 같은 요령으로 중신 커맨드 입력시 레버의 마지막 입력인 \과 ☆를 동시에 입력해야 나간다. 초중신에 실개하고 자주 중신이 나가는 사람들은 대부분 비싼 입력을 낮게 하는 것이니 참고하도록.



▲어떤 중신권! 특종이면 어?

대전 힘 및 콤보

전과 마찬가지로 원거리에서 연속적인 중신 대시로 접근해 들어가는 것은 고수들이 즐겨 사용하는 공격법이다. →★\ \, 입력으로 나오는 중신시퀀스 → or ←입력으로 캔슬되는 것을 이용하여, →★\ \ → →★\ \ → →★\ \ → →★\ \ →... 하는 식으로 연속입력을 통해 위아래로 고딕고딕 거러면서 고수으로 전진하는 것이 가능한데 세간에서는 이것을 '헤이브 스텝', 혹은 '뿔뿔이 대시'라고도 부른다. 스텝 도중에 나락탈기가 나오지, 뇌신권이 나오지, 아니면 중신권이 나오지 연속할 수 있는 데다가 도망지려고 해도 전진속도가 굉장히 빨라 공격권에서 결코 벗어날 수 없으며, 접근하여 공격을 하지 않고 오히려 잡기를 사용하는 식의 공격방법도 있기 때문에 비중신류 캐릭터들에게는 공포의 대상이다. 진도 같은 방식으로 이러한 스텝을 사용하는 것이 가능하고, 나올 것이 확실한 카즈야도 분명 이러한 중신대시가 가능할 테니 앞으로 미시마 가운을 마스터하고 싶은 사람은 확실히 이 이동방법을 익혀야겠다. 중신류의 장점은 복잡한 이지전사의 패턴이라고 보다는 상대를 밀어붙여 실수를 유발시킨 뒤에 그 딜레이를 건너며 버리는 공격적인 플레이가 가능하다는 것이다. 레이하치에게도 이제는 초중신(→★\ \ \☆☆)이 생긴 이상 딜레이를 건너내기는 더욱 수월해졌다. 사실, 중신류 캐릭터들에게 이렇듯 대전 힘을 말하기 어려운 점은 그들의 능력을 제대로 활용하는 고수들의 경우 대전은 두어싸움으로 흘러가고 생각할 틈도 없이 연초착이고 감각적인 차원에서 공격이 들어가기 때문이다. 레이나 로우와 같은 캐릭터들의 인기 비결이 이지전사의 묘미에 있다면, 전과 레이하치는 그 막대한 강박함에 있다고 할 수 있다. 물론, 전세용으로 설정업권(☆☆ ☆☆☆)을 적절히 사용한다면지, 핑이동(→★\ \☆☆)이 생긴 마스터한드지의 기본적인 전술의 패턴은 있다. 신기술 중에 가장 주목할만한 것이 관음체(입력서서 ☆☆☆), 팔십이 있는 사람들은 이 기술이 근거리에서 도대체 얼마나 많은 기술을 '뿔'이 비리면서 카운터공격을 하는지 직접 실험해보자. 뿔만큼 연속공격이 빠르다고 해도 편은(☆☆☆☆) 관음체(입력서서 ☆☆☆) 콤보로 거의 대부분을 파해할 수 있다. 더구나 관음체 카운터인 경우 상대를 스턴시킬 수 있는 데, 여기에서 나락탈기 2단 → 뇌신권 → 가위개기의 연속기까지 끊어낼 수 있다. 옛 기술들 중 레이하치의 기본기인 일 오문발차기(☆☆)에 변화가 생겼는데 놀랄게도 카운터시 순간적으로 상대를 스턴시킨다. 여기에서 중신권으로 띄우는 것은 일단 기본이다. 중신권으로 띄



▲니

원반의 파워와 긴 리치를 이용한 단발공격을 주로 한 전제. 철권 시리즈 중 책 종류(책, 적 2개)는 언제나 엄청난 덩치 덕에 샌드백 역할만을 하는 캐릭터였는데 이번엔 과연 장자가 될 수 있을까?



건작 (GUNJACK)

원반의 파워와 긴 리치를 이용한 단발공격을 주로 한 전제. 철권 시리즈 중 책 종류(책, 적 2개)는 언제나 엄청난 덩치 덕에 샌드백 역할을 하는 캐릭터였는데 이번엔 과연 장자가 될 수 있을까?

변경점

덩치가 많이 작아졌다. 길보기에 똑같이 보이던 두 위상을 때 맞던 여러 기술들이던 맞도록 변경되었다 (이해 안 맞는 것은 아니다). 또한 웨이풍 속도가 많이 향상되어 상대의 공격적인 피어링에 막힐 수밖에 없었던 단점을 많이 보완하였다. 또한 상대의 대부분의 파워기 기술에 잘 쓰지 않고 드래곤노크 때 위력적인 공중콤보를 맞는 기사가 많이 줄어들었다.



상대의 대부분의 파워기 기술에 잘 쓰지 않고 드래곤노크 때 위력적인 공중콤보를 맞는 기사가 많이 줄어들었다.

◀역시 셋머라라 뜨지 않는다

그러나 다운된 상대에게 무조건 히트하면 해머펀치가 약화되어 건작을 제외한 캐릭터는 다운되어 있어도 맞지 않게 변하였다.



▶맞으면 밀어다!!!

기술 설명

해머펀치(☹)

다운된 상대를 공격할 때 쓰인다. 그냥 누워있는 상대에선 맞지 않으나 조금이라도 움직이는 상대에게는 여전히 히트하므로 활용도가 완전히 없어진 것은 아니다. 다운되어 일어나지 않는 상대에게 접근하여 일어나려 움직이면 해머펀치를 쓰고, 그렇지 않으면 히트크레스(↘☹)로 공격하자.

시저스 메가톤(⇄(or →)(☹) ↘☹), 시저스 엘트다운(⇄(or →)☹☹)

보통은 1타까지만 사용하고 후속타를 노리는 것이 좋다. 근거리에서는 상대의 팔이동을 저지하는 능력도 있다. 단, 시저스 메가톤과 시저스 엘트다운의 이저신다는 속도가 느려 눈으로 구분이 가능하여 큰 쓸모가 없으므로 빈틈이 없고 방어되어도 상대를 크게 밀어내는 시저스 메가톤으로 전제하는 것이 기본 패턴이다. 시저스 엘트다운이 방어

의 콤보가 다 돌아가므로 취향에 맞게 사용하자. 직접 가르친 제자이자 손자인 진과(당연하게도) 상성관계에 있다. 초박치기(→☹☹) 이후에 체인지 버튼을 눌러서 합이머치와 손자의 박치기 2연타를 먹여주자.

되었을 경우에는 상당한 경적이 있으므로 주의하자. 시저스 1타를 맞춘 후 해머펀치를 즉시 사용하면 훌륭한 후속타가 된다.

바이올런스 어퍼(떨어서머 ☹)

하단 건작기술로부터의 연격으로 사용하는 좋다. 기술의 속도는 빠른 편. 피운 후에는 공중콤보가 빈약한 건작으로 콤보를 넣는 것보다 체인지하여 다른 캐릭터로 공중콤보를 넣는 것을 추천한다.



브라보 너플(↓☹☹)

상대의 상단공격을 회피한 후 피운다. 상대의 공격에 맞추어 피운 후 공중콤보를 노리는 것이 기본. 체인지도 가능하지만 체인지 후 나오는 속도가 느려서 체인지콤보는 조금 힘들다. 그러나 브라이언과 팀을 이루었을 때에는 그레이트 체인지콤보가 가능하다. 파워는 상당히 강력하고 방어되었을 때에도 경적이 적어 안심해도 좋다.



메가톤 스위프(↘↘☹☹)

리치가 긴 강력한 하단기술로 위력적이다. 단, 발똥이 느리다는 것이 좀 아쉽다. 다운된 상대를 맞출 수 있으므로 다운기로 쓰는 것을 권장한다.



익스플로더(↘↘↘☹☹☹)

상대를 엄청난 높이로 띄우는 기술로 다운공격도 가능하다. 상대의 엄청난 경적이 보일 때나 메가톤 스위프와의 이저신다로 쓸 수 있는 기술인데, 체인지콤보를 노리고 쓰는 것이 좋을 것이다.



▲업다운 파워구

▲역시 공중콤보의 황자는 진?

철권 태그 토너먼트

오른손 어퍼(↘, ●)

건재용 기술로 주로 사용되는 오른손 어퍼는 경적이 적고 발흥도 빠르다. 맞은 상대는 반드시 뜨게 되지만 위력적인 공중콤보는 기대하기가 힘들다. 또한 높이 띄우지 못해 체인지콤보로도 불가능하다.

라이트닝 핸드(↘, ●)

빠른 하단기술로 전직에서 오른손 어퍼와 함께 이치선다의 주요 패턴이었으나 TTT에서는 후속타로 들어간 메가톤 스트라이크(같은 상태에서 ●)가 들어가지 않게 되어 큰 위력을 기대하기 힘들게 되었다. 단, 메가톤 스트라이크 대신 오른발 올려차기(앞서서 ●) 후 레머런치(●)가 연속기로 들어간다. 이후에는 메가톤 스위프와 익스플로더의 이치선다로 일어나려는 상대를 공격할 수 있다.



▲이러게 바였어!



▲매우라

▲책이주구

캐터필러스루우 플러스(잡근해서 ↘, ●)

후속타를 넣을 수 있어 위력적인 감기이다. 후속타로는 브라보 너클(↓, ●)이 가장 위력적인데, 땅에 떨어지면서 데미지를 입고 게다가 브라보 너클에 머리를 연거주 맞게 되어 잡기의 위력 + 브라보 너클의 위력이 더해져 막강한 콤보가 된다. 캐터필러스 스루우(잡근해서 ↘, ●)와 비교하면 건재의 기술 후 경적이 빨리 풀려 후속타를 넣기 쉽다.

피봇건(←, ●)

마치 총을 쏘는 듯한 모션으로서, '철권 3'에서의 건재의 등장 포즈 중 하나가 기술이 되었다. 그러나 정말 총을 쏘는 것은 아니고 못



◀대견 뿔 쏘고 있는 것일까?

피봇건 어실트(←, ●)

신기술 중 가장 활용도가 높은 기술. 리치도 있고 방어되었을 경우 경기도 없다. 상대의 작은 경기도 노려서 쓰러뜨릴 수 있는 기술이며 환경도 좋아서 상대와 다른 기술로 맞붙었을 때 자주 이긴

다. 맞은 상대를 멀리 떨어내므로 위협할 때 사용하고 체인지하는 것도 좋은 전법이다.



▶역시 건(GUN)적

피봇건 스나이프(떨어동 중 ●)

상단기술이므로 그냥 쓰면 상당히 위험 부담이 크다. 다른 캐릭터에 비해 링이동 능력이 떨어지는 건재이므로 활용도는 미지수. 기술 발동속도는 무척 빠르다.



▶당시에 어울리지 않게 빠르다

건 볼(상대가 안았을 때 잡근해서 ↓, ● or ↓, ●)

새로 추가된 하단잡기 기술. 보통은 상대를 위력적인 하단기술로 압하고 방어하게 한 다음 잡아 잡기를 시도해야 하나 위력적인 하단기술이 없는 건재에게는 그다지 유용하지는 않다. 다룬 상대와의 공방에서 사용하는 정도이다.



▲일어있어도 잡는다

대전 틸릿 콤보

리치가 긴 ●와 스트레이트 엘보(●, ●)로 견제하면서 파워 시저스(←or →, ●)에서 파생된 시저스 메가톤(←or →, ●), 시저스 펠트다운(←or →, ●)을 이용해 이치선다를 걸거나 신기술 피봇건 어실트(←, ●)로 공격하는 것이 기본 패턴이다.

오른 어퍼(↘, ●)로 띄우는 것도 좋으나 띄운 후 위력적인 공중콤보가 없는 건재에게는 띄우고도 아쉬울 뿐이다. 그냥 ●, ●, ● 파워 시저스 생도도 만족하지. 근거리에서의 혼전에서는 리치가 긴 피봇건 어실트가 상당한 위력을 발휘한다. 역시 리치가 긴 안에서 ●로 견제

하며 체르노(앞서서 ●)나 펠트다운(같은 상태에서 ↘, ●)과 바이올런스 어퍼(앞서서 ●)의 이치선다를 노리는 것도 좋다. 바이올런스



▲파워시저스

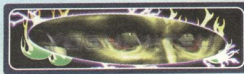


▲일어하면 달이다!

▲메머런치

을 히트시켰을 때에는 낙범이 불가능하기 때문에 히프프레스(↘)로 추격타를 날 수 있다. 단, 빨리 일어나는 상대에게는 히트하지 않으므로 헤어핀치 등으로 1차 타격을 입힌 후 메가톤 스위프나 익스플로더로 헤어핀치를 맞고 멀리 떨어지버린 상대를 공격하면 약간의 위력의 정보가 환상된다. 특히 상대가 빨리 일어나려 하다가 익스플로더를 맞을 경우도 있으므로 이때는 체인지폼보를 노리자.

낙범을 하고 있는 상대에게는 강력한 잡기인 파니쉬먼트 메가톤(잡근해서 ↘)이나 캐터필러 스로우 플러스(잡근해서 ↘)와 파워 시저스, 그리고 피맛진 어실트를 이용한 이지선다를 노리는 것은 기본이다. 파니쉬먼트 메가톤은 2타를 상대가 방어할 수도 있고(잡힌 후 메가톤핀치를 맞기 전에 레비를 뒤로하여 방어), 캐터필러 스로우는 커맨드가 난해하므로 파워드라이버(잡근해서 ↘)나 브레이크(잡근해서 ↘)를 대용하여 사용하는 것도 좋다.



요시미츠 (YOSHIMITSU)

코믹한 기술로 승부(?)하는 요시미츠는 행동과 달리 기술들의 속도가 빠르다. TTT에서는 코믹성보다는 활용도 높은 기술들이 추가되어 조금 건지해진 면을 보여주고 있다. 초기 버전에는 그의 파트너가 될 수 있을 법한 푸니미츠가 나오지 않아 두 인법만당 달원(?)의 게그 쇼를 볼 수 없다는 것이 안타깝다. 대신, 첫 타임 릴리스 캐릭터가 푸니미츠라고 하니 제희의 그날은 멀지 않았다.

변경점

가장 기술 어린 변경점이라면 전작에서 유용한 전제기로 사용되었던 열차기(↘)와 리치가 짧아졌다. 즉, 한발 나가는 열차기를 하면 것이 그냥 제자리에서 열차기를 해 실질적인 리치가 짧아진 것이다. 또한 기술들을 다시 쓸 수 있을 때까지의 경지도 길어져서 변경점이기 쉬워졌다. 열차기 말아주면 주먹 기술의 제자리에서 말아주면 리치가 짧아진다(↘)은 전작에서는 ↑였었는데 TTT에 와서야 당시 손 두개를 누르는 것으로 변경되었는데 주먹의 경은 이슬치우기 후의 후속타로 리치만을 노릴 때에는 전작 카멘드대로 애이지 잘 나간다. 만자암기(↘) 후 청각(만자암기) 중 레바중음은 전작에서는 계속 남아있었는데 애이지를 끝까지 쳐줄 수 있었는데 이번 TTT에서는 체력의 회복만 가능하게 되었고 회복할 수 없게 바뀌었다.

기술 설명

열차기(↘)

앞에서도 말했듯이 리치의 속도가 안 좋아져서 기술 자체의 유용성이 많이 줄어들었다. ↘로 레비를 고정하고 ↘를 연타하여 나가는 기술의 속도를 7월전 3과 비교해 본다면 얼마나 나빠졌는지 알 수 있다. 이제는 차라리 스텝인 어피를 쓰는 것이 낫다.

스텝인 어피(↘)

리치가 길고 빠른 피우기 기술로 상대의 경계를 보고 피우는데 유용하다. TTT 전체를 통틀어 최고 성능의 어피컷 기술이라 할 때도 손색이 없다. 다른 캐릭터들은 리치가 길면 피우지 못하고, 반면 항상 피울 수 있었던 리치가 짧은데(헤이, 로우, 니나 등), 요시의 어피는 리치도 길고 언제나 피우는 것이 가능하다.

이슬치우기(앞아 전진 시키기)

있는 자세에서 사용할 수 있는 하단공격으로 기술 자체의 위력은 강

하지 않으나 강한 후속타를 노릴 수 있다. 앞아 등으로 견제하면서 쓰거나, 상대의 상단공격을 피한 다음 경계를 노려 공격하는 것이 좋다.

취설(↘)

발동이 굉장히 빠른 기술로 상대의 작은 경계에도 쓰러뜨릴 수 있다. 판경도 좋다.



▲취설

화열(있는 상태에서 ↘)

역시 있는 자세에서 사용하므로 이슬치우기와 섞어 쓰면 유용하다. 단, 발동이 느려 백데스 등으로 피하기 쉬우므로 주의하자.

지뢰인(↘)

하단 방어불능 기술로, 서 있는 상대에게는 맞을 수 없으나 하단을 공격하려는 상대에게 사용할 수 있다. 단독기술로 사용하기보다는 후속타로 사용하는 경우가 많다. 전작의 카멘드(↘)대로 해도 기술은 나간다. 다음공격으로 맞추었을 때의 데미지가 대폭 약화되었으나 후속타인 두개(지뢰인 중)가 좋아져서 큰 문제는 없다.

독모으기(↘), 독무(독모으기 중 아무 버튼)

독모으기는 모든 상단기술과 일부의 중단기술을 완벽하게 피할 수 있는 기술로 독무로 연결할 수 있다. 즉, 독무는 상단 방어불능이기 때문에 독모으기로 적의 공격을 피하고 독무로 연결한다는 공식이 성립된다. 독무 후에는 지뢰인을 이용한 후속타가 강력하다.



▶독모으기

황천달리기(↘)

물론저 기술이지만 경지도 크지 않고 상대의 필을통을 추적하는 능력도 뛰어나다. 카운터 히트시 만자암기(↘)로 연결이 가능하지만 이때의 만자암기 상태에서는 애너지 회복이 되지 않는다.

철권 태그 토너먼트

위를 보며 다룬 중 ▶ 먼저잡기(위를 보며 다룬 중 ☹)

다운상태에서 먼저잡기로 자세를 바꾸는 기술인데, 대전 중 다운된 상대를 보고 기만히 있을 상대가 있을까? 상대와 상대의 거리가 멀리 떨어진 채 다운되었다면 한편쯤은 써 볼만하겠지만...

만차 ▶ 일함포(↘☹☹)

만차를 방어진 상대에게 케인으로 일함포를 사용하는 기술. 하지만 일함포는 어느 기술에서 연결되던지 발동속도가 너무 느려 맞추기 어렵다. 단, 만차를 방어진 다음에 원투펀치 등의 상단기술로 반격하려는 상대에게는 일함포를 맞출 수 있다.

유설(행이동 중 ☹)

리치가 길고 빠른 상단 발차기로 핏이동시 상대와 거리가 멀 때 사용하면 편하다. 단, 상단기술이라는 것을 유념하고 사용하라.



▲유설

일함파기(↓☹☹)

「소울 칼리버」에서 넘어온 요시미츠의 방어불능 기술 중 하나로, 근거리에서 맞추었을 경우에는 상대를 띄우는 효과가 있다. 단, 스텝인 어퍼 만큼 근거리로 띄우지 않기 때문에 강력한 공중콤보를 맞추기 힘들다. 또한 거리가 약간이라도 멀어지면 띄우는 능력이 없어진다. 다운 공격용으로도 사용할 수 있다.



▲틀렸다고 뜨는 건지--

부 선동권(↘☹☹)

결명권에서 이어지는 선동권과 달리 공격능력은 전혀 없고 상대의 방어를 해제하며 밀어내는 능력만을 지니고 있다.

▶매지 전의 -LP+RP와 같은 요괴



함장(행이동 중 ☹)

카운터시에만 상대를 띄운다. 노말 히트시는 띄우지 못한다.



▶카운터 히트



▲통상 히트



아시로(행이동 중 ☹)

스텝인 어퍼와 마찬가지로 상대를 띄우지만 상대가 떨어진 상태로 뜨기 때문에 강력한 공중콤보를 노리는 어렵다.

◀상당히 올민이다

두개(지뢰인 중 ☹☹)

요시미츠의 신기술 중 가장 활용도가 높아 보이는 기술. 지뢰인을 이용하여 깔을 타고 있는 요시미츠를 원투펀치 등으로 공격하려는 상대에게 두개를 사용하여 상단을 피회한 다음 띄우기가 가능하다(단, 카운터시에만 상대가 뜨게 된다.) 또한 다운공격으로 지뢰인을 맞은 상대에게 바로 이 기술을 사용하면 상당한 데미지를 보장한다.



▲카운터일 때는 뜨다

발레리나 리프(행이동 중 ☹☹)

이나즈마(☹☹)를 상단기술로 반격하려는 상대에게 일함포를 쓴다. 이본상으로는 케인트기로 좋을 것 같지만 이나즈마를 근거리에서 방어진 상대가 즉각 중단 반격을 하면 소용이 없다.

만화권(←☹☹)

인법만큼 중에 화염으로 핏이동을 하는 기술. 요시미츠의 대부분의 연속기들이 그렇듯 케인트 이상의 존재가치는 없는 기술이다.

대전 립 및 콤보

속도가 빠르고 리치도 좋은 원소 펄(☹☹)을 이용하여 견제하면서 기회가 보일 때 스텝인 어퍼(↘☹☹)로 상대를 띄우는 것이 요시미츠의 기본 패턴. 하단 견제기로는 이슬치우기(앉아 전진 시작시 ☹)나 화염(앉은 상태에서 ↘←☹)을 노리자. 이슬치우기가 히트되었을 때에는 즉각 지뢰인(☹☹)후 두개(지뢰인 중에 ☹☹), 두개 히트 후에 취침까지 연결되는 강력한 후속타를 넣을 수 있다.



▲이슬치우기



▲두개



▲지뢰인

상대의 공격을 노릴 때나 상대가 전진하며 견제할 때는 우선권과 속도가 좋은 위치(→☹☹)로 공격하자. 그리고 상대의 상단공격을 알아



▲입념새기 심어

피하거나 하단공격을 방어했을 때에는 이슬치우기로 반격하는 것이 좋다. 핏이동을 넘겨받는 상대에게는 발레리나 리프(☹☹)이나 황전 날리기(←☹☹)로 견제한다. 상대의 공격을 핏이동으로 피했을 때에는 신기술 아시로(행이동 중 ☹☹)로

피우는 것이 좋다. 독모으기(←)와 독무(독모으기 중)는 상대회피용 기술로 무적이나 유용하다. 원부원지 등은 물론 일부 캐릭터의 중단기술들도 잘 피해준다. 특히 화방이나 백무산 등의 상



▲독모으기



▲독무



▲독회피

단기술이 많은 캐릭터에게는 거의 천적이거나 마한가지런 기술이다. 단 순히 독모으기 독무의 패턴이라하면 큰 문제가 없을지 몰라도 독무 후에 지뢰인(●) 두 개(지뢰인 중)의 연속기가 들어기면 엄청난 체력을 깎아먹는다. 그러므로 상대가 공격적일 때는 독모으기를 적극적으로 사용하는 것도 추천할만한 패턴이다.

카드 불능 공격이 다양한 것은 요시미츠가 가진 장점이다. 가장 부담없이 사용할 수 있는 카드 불능 기술은 광폭검(★)이고, 그 외에도 화염(←)이나 철망검(←) 등이 쓸만하다. 특히 철망검은 상대의 체인지시 반동을 노려 사용하면 좋다. 철망검을 사용하면 상대가 심봉검(★)을 사용하면 철망검 사용 전에 반격을 하려면 상대를 공격할 수 있다. 또한 농자(↓)나 비공검(진발 대검프시)은 다운공격에 활용을 할 수 있는데, 일어나려는 상대에게 쓰면 상당한 피해를 입힐 수 있다. 여러 카드 불능 공격 중 가장 독특한 기술이 바로 지뢰인(●)이다. 상대의 하단공격에 데미지를 입히는 기술로 상대와 연속되는 하단공격을 노려 사용하면 좋

은 효과를 볼 수 있다. 특히 하단 연속 방어 중에도 지뢰인을 입력할 수 있으므로 하단 플러시 대신 사용할 수도 있다. 지뢰인이 리프트하면 곧바로 두개(지뢰인 중)를 사용하여 추가 데미지를 줄 수 있다. 그러나 지뢰인 상태, 즉 밑에 타고 있는 상태에서는 적의 상단공격에 무방비상태가 된다. 만약 이때 적이 상단공격으로 지뢰인 중인 요시미츠를 반격하러 온다면 곧바로 지뢰인 중)를 사용, 적을 띄울 수 있다. 피튀김 적에게는 보통 독무(←) 중 아무 버튼) 휘설(→) 등의 공중공포를 먹일 수 있다. 또는 체인지공포를 이용해서 강력한 데미지를 상대에게 주자.

천각(만지았기 중 레버 중립)은 대전이 소강상태에 이르렀을 때 사용하여 체력을 회복한다. 단, 빨간색 체력 게이지가 줄 때 사용하여 에너지가 늘어난다. 만지았기 중립 때 상대가 공격을 해 오면 천각무공무(천각 중 레버 ← or →를 사용하거나 천각일항로(천각 중))를 사용한다. 천각무공무는 상대와 거리가 가까우면 상대의 등위로 가게 되므로 요시미츠의 강력한 배후공격을 이용해서 데미지를 입힐 수 있다.



카자마 준 (KAZAMA JUN)

철권 시리즈 최고의 미소녀 부활! 가장 특이한 기본기를 지닌 준은 빠른 기술 속도로 이용해 반격을 하는 방식으로 싸워 나가며 끊임없는 무한공포도 여전히 존재한다. 단, 기술 하나하나의 위력이 너무 약하다는 것은 준의 고질적인 문제점이다.

변경점

『철권2』와 기술에 심기술만 추가



가되어 크게 다른 점은 없다. 단, 진과 마찬가지로 백로우무의 1회기 특수승단이 도리어 백로우무 각을 맞은 상대에게 다시 백로우무를 추가하는 것이 불가능하게 되었다.

▲'애매한 하단 맥시멈' '매인이 아니라 특수승단여구니 대발'

기술 설명

오른 어퍼(●)

다른 캐릭터와 달리 중단 효과이며 기본기인 만큼 빠르고 안정적으

로 상대를 띄운다. 단, 리치가 좀 짧아 근접전에서 사용하면 간단하게 적을 띄울 수 있을 것이다.

▶레버 인 풍동
오랫날에서도 띄울 수 있다



귀신죽이기(→)

중단효과의 빠른 피우기 기술로 상대회피 능력도 지니고 우선권도 좋은 편이다. 특히 풍신 대시 중에 있는 캐릭터에게 아주 효과적이다. 기술 발동 중 ↓로 캔슬을 하면 앉아 대시가 된



▲귀신



▲간을 줄은
뭘었?



◀귀신만들

철권 태그 토너먼트

다. 이때 던지기 등으로 이직한다 공격을 할 수 있다.

백로유무(←○→○), 백로 하단차(←○→↓○)

진도 가지고 있는 기술로, 하단판정의 특수중단기로 시작하는다가 빠르게 기술이 연결되어 상대가 서서 막고 있는 도중에는 앉지 못해 풀기가 곤란한 기술이다. 마지막은 완벽한 이직한다 기술로 끝났다. 기술이 상당히 빨라 눈으로 분간하기 힘든 면도 있지만 잘 보면 중단인지 하단인지 분간할 수 있기 때문에 고수와의 대전에서는 낯몰이 금물이다. 백로유무는 준계 공중콤보용으로 아주 유용하게 쓰인다.

시운이던지기(↓○)

역시 진의 그 기술의 원조, 진의 첫 공격이 특수 중단인데 반해 같은 하단이다. 하단을 맞고 2연계를 방어하면 상대에게 상당한 경직이 생기기도, 1연계를 카운터로 맞게 되면 상대를 공중에 띄우기 때문에 공중콤보를 노릴 수도 있다.



←가드되어도 안전하다

진공 걸어차기(←○→○→○)

단순히 하단을 3번 공격하는 기술로 맞은 상대가 쓰러지지는 않지만 상대가 누워있을 때 다운공격용으로 쓸만하다.

움차차기(←○)

상대의 공격을 회피하며 띄우기에 적합한 기술이다. 체인지콤보의 발동이기도 하므로 준의 공중콤보가 맘에 들지 않는다면 체인지리어콤보를 노리자.

항렬(일어서며 ←○ or 일어서며 ←○)

상대를 띄울 수는 있으나 띄우는 높이가 낮아 체인지콤보를 노리기는 어렵다.



항창장(↘○)

상단공격을 회피하며 상대를 띄운다. 발동이 느려서 단독으로 쓰기는 힘들다. 회피성능은 좋다.



류운 이던지기(←○ or 일어서며 ←○)

신기술, 중단공격으로 큰 효용은 없다.

연추(←○ or 힘이용 중 ○)

상당히 우산권이 좋은 기술로 경직도 별로 없는 전체용 기술이다. 이후에 연추 ▶ 체화(←○→○)나 연추 ▶ 이슬장전(←○→○) or 힘이용 중 ○(○) 또는 연추 ▶ 이슬걸어차기(←○→○) or 힘이용 중 ○(○)로 후속공격을 이어갈 수 있다. 연추 ▶ 이슬장전에서는

수연시운(←○→○)나 수연중퇴(←○→○)로 공격을 이어갈 수 있으며 연추 ▶ 이슬걸어차기는 백로유무나 류운추로 연결될 수 있다.



▲연추



▶체화

후속퇴(←○)

신기술, 상당히 발동이 느린 돌려차기 기술로 활용도는 전혀 없어 보인다.

스미레(←○)

상단을 회피하는 하단공격으로 카운터시에 스미레베기로 연계된다. 회피 능력은 좋지한 속도가 좀 느린 편이라 상대의 상단 공격을 예상하고 맞추는 식의 패턴이 좋다.



▲스미레베기

◀스미레

미야비(앉은 상태에서 ↘○)

앉은 상태에서 하단을 노리는 기술. 따라서 앉은 상태에서 일어서며 하는 중단공격인 항렬(일어서며 ←○ or 일어서며 ←○)이나 시경(일어서며 ←○)과 이직한다를 노리는 것도 좋다. 단, 리치는 그다지 좋지 않아 오히려 스미레를 사용하는 것이 좋을 것이다.



▲미야비 카운터

프바키(힘이용 중 ○)

상당히 빠른 힘이용 공격. 카운터로 맞은 상대는 얼어지므로 진공 걸어차기 등으로 후속타를 찍힐 수 있다.



▶프바키

이슬장타(→○)

마지 진의 통발(→○)과도 같은 커맨드 공격. 발동도 빠르고 반시계방향 힘이용 추적능력도 뛰어나지만 권진하는 거리가 생각보다 짧아서 맞추기가 힘들다. 상대의 경직을 보고 상대가 쓰러지는 쪽으로 사용하는 것이 좋다.



◀이슬장타



나나 윌리엄즈 (NINA WILLIAMS)

나나는 빠르고 경적이 적은 기본 기술로 상대를 견제하면서 물어뜯는 것이 기본 패턴이다. TTT에 와서는 강해진 점보다는 약해진 면이 많이 눈에 띄지만 워낙 기교가 출중한 캐릭터라 그 단점을 충분히 메울 수 있을 것이다.

변경점

나나는 여러 점에서 많은 약화를 보이고 있다. 근접전

시 하단공

격이 별로 없는 나나의 단점을 조금이나마 보완 주던 라이트 로우키 & 백 스펀 춤(↓ or ↓) or ○)와 1번대로 우키키 특수중대이 소환시킬 때는 것이 가능하였다.



▲시시 맥아전디나 언타패를 분이다

또한 로우키 & 백 스펀 춤을 이용해 공중에서 맞춘 후 필릭 등을 넣는 공중콤보에서도 기술 입력 타이밍이 많이 늦어졌다. 실수하지 않도록 새로운 타이밍을 익혀두자. 따라서 라이트 로우키 & 백 스펀춤 후 공중콤보의 마무리로 꼭 쓰였던 어실프 콤보(↓ or ↓) or ○)가 맞지 않게 되어버렸다. 또 약화된 필리언 디바인 캐논(↓ or ↓) or ○)은 원래 방어해도 딜레이가 전혀 없는 기술이었으나 이제는 상당히 큰 경적이 생길 위험하게 되었다(방어되면 본분을 맞을 정도의 경적이 생긴다). 또한 방장파, 디바인 캐논, 필릭 등의 최이동 추적능력이 좋은 전진계열 기술들이 모두 필이동 추적능력이 약해졌다. 물론 한쪽 방향으로의 최이동은 잘 잡으나 한편 회피화하면 너무 큰 민첩이 보이기 때문에 날렵하기가 힘들어졌다.

기술 설명

원투런치(○) ○), 어피 스트레이트(○) ○)

발동속도가 빠른 견제기술. 어피 스트레이트는 시적이 중단이기 때문에 상대를 일러나게 하는 효과가 있다.

오른 어피(○) ○)

오른 어피는 안전적으로 상대를 피울 수 있으며 속도도 빠르다. 단, 앉아있는 상대는 뜨지 않으므로 상대의 공격을 카운터로 노리고 쓰는 것이 좋다. 즉, 앉아 태시 중의 상대(즉, 풍신권 등을 쓰려고 앉아 대시로 접근하는 상대)나 리치가 걸지 않은 기술로 공격을 시도하는 상대에게 카운터 기술로 적절하다.



▲방장파

방장파(→ or →) or ↓) or ↓) or ○)

파워도 좋고 전진하며 공격을 하기 때문에 상대의 공격을 노리

거나 일러내려는 상대에게 공격을 할 때에도 사용할 수 있다. 시계방향으로의 필이동 추적능력이 좋다.

디바인 캐논(↓ or ↓) or ○)

상단공격을 회피하며 피우는 중단공격으로 파워도 좋고 피우는 높이도 높으며, 발생시간도 빠르다. 단, TTT에 와서 방어되었을 때 경적이 너무 크게 변해버려서 마음껏 날릴 수 있었던 '3'에 비해 심리적 부담감이 늘어났다. 또한 '3'에서는 어느 방향으로든지 최이동 추적능력이 좋았으나 TTT에서는 시계방향 향신에 약해졌다. 디바인 캐논은 후의 공중콤보가 약화되어 큰 데미지를 주는 것이 힘들게 된 만큼 태그 팀을 공중콤보가 강한 캐릭터로 하여 디바인으로 피우고 체인지하여 공중콤보를 노리는 방법을 추천한다.

레이브리(↓ or ↓) or ○) or 앉은 상태에서 ○) ○)

하단전치에서 올려차기로 언전되므로 경적이 적고 상대의 기술을 읽으면서 공격하기에 좋다. 어피 스트레이트(○) ○)와 섞으면서 상대를 골아가는 식으로 사용하는 것이 적절하다.

레그 스윙(↓ or ↓)

하단기술이 강력할 것이 없는 나나에게 단 하나의 강력한 하단기술. 단, TTT에 오면서 클린 히트가 아니라 쓰러지지 않게 변해버려서 근접한 후 노리는 것이 좋다. 방어되었을 때 특이한 경적이 생기는 반면에는 그렇게 크게 걱정하지 않아도 될 것 같다. 레그 스윙 후에는 시트 스펀 & 라이트 하이킥(↓ or ↓) or ○)으로 다운공격을 하고, 만일 상대가 일어나려고 움직인다면 필릭(→) ○)으로 추가타를 먹일 수 있다.



▲가짜이에서는 여전히 쓰러지지만



▲물려서 맞으면 쓰러지지 않는다

필릭(→ or →) or ↓) or ↓) or ○)

적신적인 공격이지만 중거리에서 상대의 견제용으로 적절히 사용하면 좋다. 카운터 히트되면 ↓ or ↓) or ○)로 띄워서 공격할 수 있다. 반시계방향의 최이동 추적능력이 좋은 대신, 시계방향의 최이동이 너무 잘 회피되어버리는 단점이 생겼다.

굽이안고 팔꿈치치기(접근해서 ↓ or ↓)

빠르게 발동되는 잡기로 파워도 좋다. 특히 여러 가지 패턴에 인계해서 사용할 수 있기 때문에 활용도가 높은 기술이라고 할 수 있다. 짙은 후 램프레스 필(○) ○) 또는 시트 스펀 & 라이트 하이킥(↓ or ↓) or ○)

or ↓(☹) ★(☹), 턱베기(↓↘(☹)) 등으로 추가타를 노릴 수 있다.

턱베기(↓↘(☹))

각각의 회피 능력이 있는 피우기 기술로 경치가 적다. 특히 다운공격용으로 유용하다.

장악스텝(↓↘↔)

상대의 상단공격을 피하며 접근할 수 있는 기술. 기본적으로는 장악(↓↘↔)과 해킹(↓↘↔)의 잠기 공격, 필치(↓↘↔)의 중단 공격으로 이직선단을 걸 수 있지만 좀 더 활용하여 장악스텝 후 디바인 캐논(↓↘↔), 장악스텝 후 팔꿈치 치기(↓↘↔)로 응용하여 사용할 수 있다.

실각스텝(↓↘↔)

장악스텝보다 회피능력이 좋은 기술. 상당히 낮은 적의 기술을 회피하기 때문에 활용도에 따라 우수한 회피기로 사용할 수 있다. 실각(실각스텝 중 ☹)을 쓰는 것도 좋지만 회피 후 기본기로 연결해도 상대에게 데미지를 입힐 수 있다.

스파이더 니(옆이서며 ☹)

카운터시 상대를 피우지만 리치가 상당히 짧은 편이라서 활용도에는 약간 문제가 있는 신기술. 히트시 ☹로 팔꿈치걸리기 연속 잠기의 시작이 된다.



▲아이트리지마지 눌러줘야 들어간다



▲이우의 연속 잠기는 기술로 잠조

레이벤즈(↘↔)

새롭게 추가된 빠른 중단기술. 원투펀치, 어브 스트레이트, 레이브리로 이어지는 나비의 견제시 리즈에 넘어주면 좋다. 카운터 히트시 상대가 스턴되지만 경치가 빨리 쌓이는 편이라서 스텝을 이용한 큰 활용용은 없는 것 같다.



▲레이벤즈

더블 쇼트(옆이동 중 ☹☹)

옆이동 중 나선향파(옆이동 중 ☹☹)나 수면향기(옆이동 중 ☹☹) 등과 함께 이직선단으로 쓰면 좋다. 빠르기 때문에 우선권도 좋다.

웨이크 쇼트 ▶ 장악스텝(옆이동 중 ☹☹↔), 웨이크 쇼트 ▶ 스텝이(옆이동 중 ☹☹↔)

☹에서도 있던 기술인 웨이크 쇼트 후 장악스텝 또는 실각스텝으로 연결되는 기술이다. 장악스텝 중에는 ☹로 장악으로 연결할 수 있고, 실각스텝(스텝이) 중에는 ☹로 실각으로 연결 가능하다. 장악스텝 후 디바인이나 팔꿈치 등도 사용할 수 있으므로 웨이크 쇼트를 히트시킨 후의 공격패턴은 더욱 다양하다.

PK러시 1(☹☹☹☹☹☹), PK러시 2(☹☹☹☹☹☹☹☹),

PK러시 3(☹☹☹☹☹☹☹☹☹), PK러시 4(☹☹☹☹☹☹☹☹☹☹)

새로 생긴 나비의 폼보로 크게 활용할만한 기술은 없다. 단, PK러시 1과 PK러시 3은 마지막이 총/하단이어서 이직선단을 노릴 수 있다.

원투스파이크 폼보 1(☹☹☹☹☹☹☹☹☹), 원투스파이크 폼보 2(☹☹☹☹☹☹☹☹☹☹),

원투스파이크 폼보 3(☹☹☹☹☹☹☹☹☹☹☹☹)

역시 원투스파이크 폼보 1과 3이 마지막이 총/하단이어서 이직선단을 노릴 수 있다.

원투레프트 하이 & 라이트 하이(☹☹☹☹☹☹)

상단만 4번 연결되는 기술로 활용도는 없을 것 같다. TTT에서 나가는 위력은 단발기술보다 별로 할래있는 폼보기술만 새롭게 추가된 것 같다.

크릭 러시 1(☹☹☹☹☹☹☹☹☹), 크릭 러시 2(☹☹☹☹☹☹☹☹☹☹)

크릭 러시 3(☹☹☹☹☹☹☹☹☹☹☹☹), 크릭 러시 4(☹☹☹☹☹☹☹☹☹☹☹☹)

앞서 말한 폼보들과 마찬가지로, 1과 3으로 이직선단을 노릴 수 있다.

대전 팀 및 폼보

디바인 캐논의 약화로 피우기에 자신이 없어 보이지만 여전히 잠기 카이 이직선단을 이용한 공격은 나비의 주된 패턴이다. 레이브리(↓↘☹☹ or 앞은 상태에서 ☹☹)이나 어브스트레이트(↘↔), 라이트 로우리 & 맥 스킨 출(↘↔)☹☹) 등으로 근거리에서 견제하면서 팔꿈치 치기(잠근해서 ↘↔)와 디바인 캐논(↘↔)의 이직선단을 추천한다. 라이트 로우리 & 맥 스킨 출(↘↔)☹☹ 후에는 횡이동이 가능한데, 횡이동 후 팔꿈치 치기 또는 디바인 캐논의 이직선단도 좋은 패턴이다. 단, TTT에 들어서 라이트 로우리이 특수중단 판정으로 바빠 버렸는데, 만약 상대가 알아난 있다면 어브 스트레이트 후 이직선단라든지 레이브리 후의 이직선단을 잘 사용하자. 디바인 캐논으로 상대를 피웠을 때에는 ↘↔☹☹☹☹☹☹ 필치(↘↔)이 안정적으로 들어간다. 단, '절친 3,레 비해 ↓☹☹☹ 후의 경치가 풀리는 시간이 지나서 필치의 입력이 제대로 되지 않을 수 있으니 조금 쉬었다가 쓴다는 기준으로 사용하자. 턱베기(↓↘☹)는 중거리에서 디바인보다 유용한 견제수단이자 피우는 수단이다. 그러나 실전에서는 피우기보다 다운공격으로 사용하는 것을 추천한다. 기본 팔꿈치치기(잠근해서 ☹☹☹☹☹) 등의 잠기 후엔 상대에게 턱베기로 다운공격을 가할 수 있다. 만일 상대가 무리하게 일어나려 하다가 맞는다면 다시 뜨게 될 수도 있으므로 옆 프레스 힐(↓☹☹이나 시트 스킨 & 라이트 하이리(☹☹☹☹☹ or ↓☹☹☹☹) 등과 위에서 추격타를 노리면 좋다. 앉아 펀치에서 파생되는 패턴으로는 앉아 펀치 후 울러치기, 스텝이 니(옆이서며 ☹), 레그 스윙(↓↘☹) 등이 있다. 스텝이 니는 ☹를 누르면 수면안고로 파생되므로 수면안고 이후에 파생되는 연속 잠기를 익혀두는 것이 좋다. 또 앉은 자세에서 라이트 로우리 & 맥 스킨 출(↓☹☹☹)도 쓸 수 있으므로, 앉아 ☹보다 판정이 좋은 라이트 로우리(앉아☹)에서 연결되는 맥 스킨 출을 이용, 상대의 기술을 받고 횡이동으로 돌아가면서 슬러이서(옆이동 중 ☹)나 나선향파(옆이동 중 ☹)로 이직선단을 노리자. 오픈 어브(↘☹)는 근거리에서 위력을 발휘한다.

찰린 태그 토너먼트



▲피우고



▲PRK



▲PRK



▲LP

특히 견제하며 다가오는 상대를 피우는 데에 아주 유용하고, 히트 후에
 ↘(or ↙) (or ↘) (or ↙) 등의 공중콤보를 노린다. 공중콤
 보에 있어서는 어설트 폼보(↘(or ↙) (or ↘) (or ↙) →)가 라이트 로우리
 & 벡 스피ن 춤(↓(or ↘) (or ↙) (or ↘) (or ↙)) 후 맞지 않게 되었지만, 그래도 오른
 어퍼나 디마인 캔으로 피운 후 원투펀치(↘(or ↙) (or ↘) (or ↙)) 어설트 폼보는
 여전히 들어간다. 화려한 것을 원한다면 피운 후 ↘(or ↙) (or ↘) (or ↙)

↘(or ↙) (or ↘) (or ↙) 등의 공중콤보로 공격을 하는
 것도 괜찮다.



▶블릭(←LK)



안나 윌리엄스 (ANNA WILLIAMS)

나나와 마찬가지로 빠른 기본기로 승부하는 캐릭터. 오히려 나나보
 다 강력한 타격기가 적고 하단공격도 약해서 나나보다 약해 보이는 캐
 린다. 씹어돌고 앉은 자세 중에 다가는 기술 중 성능이 좋은 기술이 있
 으므로 적절히 사용하자.

피로도 좋고 전진하며 공격을 하기 때문에 상대의 경계를 느리게나
 일어나려는 상대에게 공격할 수 있는 기술. 시계방향으로의 씹어돌 추
 착능력도 좋다. 나나는 다르게 히트된 상대가 머리를 안나쪽으로 두
 고 쓰러진다.

변경점

옛시 나나와 마찬가지로 라이트 로우리 & 벡 스피ن 춤
 (↓(or ↘) (or ↙) (or ↘) (or ↙))의 1번째 공격이 특수중단이 된
 것이 기술어프다. 그 외에 많은 자습에 나가는 어설트폼으로, 히
 트시 강박력 콤보를 노릴 수 있었던 플드 블레이드 우라이트 로우
 리 & 벡 스피ن 춤이 맞지 않게 되어 버렸다. 따라서 나나는 이
 번 자습에서는 아예 많은 자습에의 유용한 어설트폼이
 없어진 것과 마찬가지로 되어 버렸다.

레이브릭(↘(or ↙) (or ↘) (or ↙) or 앉은 상태에서 ↘(or ↙) (or ↘) (or ↙))

하단펀치에서 율러치기로 연결되므로 경계가 적고 상대의 기술을
 씹으면서 공격하기에 적절하다. 어퍼 스트레이트(↘(or ↙) (or ↘) (or ↙))와 원오면
 서 상대를 물러가는 식으로 사용하는 것이 적절하다.

릭 썸머솔트릭(↑(or ↘) (or ↙) (or ↘) (or ↙))

히트시 상대를 피울 수 있지만 경계 때문에 확실한 상황이 아
 니면 쓰지 않는 것이 좋다. 대신 앉은 채로도 접근하는 상대
 방에게 사용하면 상당히 좋은 결과를 얻을 수 있다.

기술 설명

★주요기술은 나나와 거의 같다.

원투펀치(↘(or ↙) (or ↘) (or ↙)), 어퍼 스트레이트(↘(or ↙) (or ↘) (or ↙))
 발동속도가 빠른 견제기술. 어퍼 스트레이트는 시적이 중단
 되기 때문에 상대를 일어나게 만드는 효과가 있다.

오른 어퍼(↘(or ↙) (or ↘) (or ↙))

전형적으로 상대를 피울 수 있고 속도도 빠른 기술
 이다. 없어졌던 상대는 쓰지 않으므로 상대의 공격을
 카운터로 노리고 쓰면 좋다. 즉, 앉은 채로 상대(즉, 풍선형 등을 쓰러 놓아 대시로 접근하는 상
 대)나 리치가 길지 않은 기술로 공격을 시도하는 상대
 의 카운터 기술로 적절하다.

쌍공파(→(or ←) or 일어하면서 ↘(or ↙) (or ↘) (or ↙))

플드 블레이드(앉은 상태에서 전진 시작시 ↘(or ↙) (or ↘) (or ↙))

앉은 상태에서 나가는 하단 공격으로, 「철권 3」 PS 용
 예에서는 히트시킨 후 라이트 로우리 & 벡 스피ن 춤(↓(or
 ↘) (or ↙) (or ↘) (or ↙))으로 시작하는 연속기를 맞출 수 있었지만 TTT에서는
 맞추지 못하게 변경되었다. 이로써 안나의 강력한 하단공격이 하나
 없어진 셈이다. 대신 시트 스핀 & 라이트 하이리(↓(or ↘) (or ↙) (or ↘) (or ↙)) or
 ↓(or ↘) (or ↙) (or ↘) (or ↙))으로 추가타를 노릴 수 있다. 이는 상대가 빨리 기상
 하려다 ↓(or ↘) (or ↙) (or ↘) (or ↙))을 맞으면 오히려 공중에 떠버리는 것을 이용한
 것이다. 하지만 안나는 니나처럼 켈릭(→(or ←) (or ↘) (or ↙))이 없어서 시트
 스핀 & 라이트 하이리 후 후속타가 마땅한 것이 없다.

라이트 핸드 스트러브(앉은 상태에서 →(or ←) (or ↘) (or ↙) (or ↘) (or ↙))

앉은 상태에서 나가는 중단기술로, 나가는 속도도 빠르고
 기술 발동시 상/중단 율러치 효과가 있다.



캐트 리스트(없는 상태에서 →)

라이트랜드 스트리브와 마찬가지로 없는 자세에서 나오는 중단기술이지만 속도가 느리다. 대신 맞을 후에는 상대가 스티브로 쓰러지기 때문에 라이트 로우리 & 벡 스피드 슝(↓ or ↓) 88 88) 후의 연속기를 노릴 수 있다. 콜드 블레이드, 라이트랜드 스트리브와 섞어서 쓰는 것을 추천한다.

블러디 카오스(행이동 중 88)

히트시킨 상대를 공중에 띄우는 데 너무 멀리 띄워 공중콤보를 날리기 어렵다. 대신 가드해도 별다른 경직이 생기지 않으므로 행이동 중의 공방에 적극적으로 이용하자.



▲ 블러디 카오스

카오스 태일(행이동 중 88)

행이동 중에 하단을 노리는 기술이다. 콜드 블레이드와 비슷한 동작이지만 카오스 태일이 카운터 히트한 후에는 라이트 로우리 & 벡 스피드 슝(↓ or ↓) 88 88) 후의 연속기를 노릴 수 있다.

리프트 쇼트(일어서며 88)

익시 없는 자세에서의 공방에 사용하면 좋다. 속도가 빠르고 기술 방어 후의 경직도 적으며 카운터 히트한 상대는 공중에 뜬다.

카오스 저지먼트(← 88)

오른다리를 들고 자세를 취하는데 이때 하단공격을 받으면 자동적으로 발차기로 반격을 한다. 또한 이 상태에서 잡기 공격을 받으면 자동적으로 산발이라는 잡기로 반격을 한다. 즉, 이 자세에서는 상/중단 공격만을 받게 되는 셈이다. 또 자세를 잡고 있을 때 상대가 공격을 하려 한다면 88 볼 사용하자.



▲ 태일 캐이?



▲ 저지먼트



▲ 또는 신범(仙風)잡기

굴어안고 팔꿈치치기(접근해서 \, 88)

나나의 것과 마찬가지로 빠르게 발동되는 잡기로 파워도 좋다. 자세 한 것은 지나뭉 칠코.

이카패이트 애로우(↓ or ↓) 88)

장악스텝 중에 나오는 신기술로, 카운터시 적을 띄우고 발동속도도 빠르지만 상단이라는 것이 문제이다. 안나는 장악스텝 중에 나오는 중



▲ 동상 히트시



▲ 카운터 히트시

단기술이 불안한 것이 없는 것이 문제인데, 이 기술마저 상단이라는 것은 안타까울 뿐이다. 장악스텝을 길게 끌고 빨리 써주는 것이 적절한 유효법 듯 싶다. 방어해도 상대가 비틀거리기 때문에 경직도 무척 적은 편이다.

라이트닝 스크류(↘ 88)

이름은 멋지지만 그냥 단순한 하단기술이다. 발동속도가 빠르고 서있는 자세에서 나오는 완벽한 하단기술로 견제기에 사용하면 좋다.



스칼렛 레인(↘ 88)

근접전 중에 순간적으로 사용해 상대를 카운터로 놓기기에 좋다. 발동속도도 그리 지체하고 무엇보다 파워가 좋은 편이다.



▶ 엔니 미워!

페이탈어택 컴비네이션(88 88)

상당히 빠른 컴비네이션으로 반격과 견제에 사용하면 좋다.

슬라이스 쇼트(행이동 중 88)

행이동 중 빠른 상단 돌려차기를 한다. 발동속도와 경직, 파워, 모든 면에서 손색 없는 기술이지만 상단이라는 것이 좀 걸린다. 행이동시 카오스 태일, 블러디 카오스 등을 쓰기에 조금 멀다고 생각되면 슬라이스 쇼트를 쓰자.



대전 립 및 쥘보

나나의 거러 같은 패턴을 지니고 있지만 ↓ 88 88 후 랜슬 휘이동을 할 때나 휘이동시의 유용한 공격이 많아 나나보다는 근접전에서 좀더 유용하다. 행이동 중 블러디 카오스(행이동 중 88), 카오스 태일(행이동 중 88) 등이 유용하다. 블러디 카오스 히트시에는 상대를 띄울 수 있으므로 공중콤보를 노리자. 카오스 태일 카운터 히트시에도 마찬가지로이다.

찰진 태그 토너먼트



▲카운터하트



▲LP LP



▲LP RP



▲LP-RP

심금 아가케이트 에로우(↖→)는 장악스텝에서 파생은 되지 않, 아가케이트 에로우가 상단이어서 강박과 이지선다는 불가능하다. 그러므로 장악스텝을 길게 끌지 말고 빨리 기술을 써주는 것이 적절하다. 기술 자체의 판결과 파위는 우수하기 때문에 상대의 공격을 카운터로 씌으면서 피워주는 것이 좋다. 카운터 히트되면 상대는 높이 뜨게 되는데, 이때 다시 한번 아가케이트 에로우를 쓴 후 ▶ 원투펀치(☹☹) ▶ 트위스틴 라운드 폼보(3타까지, \☹☹☹☹) 등의 공중폼보를 넣을 수 있다.

많은 자세에서의 공방은 만나에게 매우 중요하다. 이는 강박력 기술들이 바로 많은 자세에서 파생되기 때문이다. 특히 썬트리스(←)는 히트 후 상대의 경직시간에 폼보를 넣을 수 있다. 경직이 적은 것은 쌍강파이다. 쌍강파는 앉아있다가 일어선서(☹☹)로

도 낼 수 있기 때문에 확실한 히트가 보장되지 않을 때에는 앉은 자세에서 쌍강을 써주자. 즉, 앉아 ☹☹ 등의 견제에서 썬트리스, 폼드 블레이드(←)는 자세에서 전진 시작시(☹☹), 쌍강파, 던지기 등으로 파생되는 패턴이 가능하다. 또한 앉은 자세에서 ↖☹☹☹도 가능하므로 다시 일어선서서 레이브리, 어퍼 스트레이트 등으로 견제하는 패턴도 쓸 수 있고, ↖☹☹☹ 후의 핏이동으로 블러드 카오스와 카오스 테일의 이지선다를 도입할 수 있다. 나나와 마찬가지로 오른 어퍼(↖☹)는 중요한 피우기 수단이다. 이후에는 원투펀치(☹☹) ▶ 트위스틴 라운드 폼보(3타까지, \☹☹☹☹) 또는 라이트 로우릭 & 백 스텝 슝(↖☹☹)후에 원투펀치 ▶ 쌍강파(←) 등의 추가타를 넣을 수 있다. 이것은 퀵 컴비네이션으로 피웠을 때에도 마찬가지이다.



간류 (GANRYU)

TTT에서 부활한 캐릭터. 2,시절 초반에는 약체라고 평가된 캐릭터였는데 가만 갈수록 그 강함이 드러났다. 그 강함은 당치에 맞지 않게 파워보다는 빠른 속도의 견제기에 있었다. TTT에서도 그 견제기는 여전히 강력한 파워의 신기술도 추가로 등장하게 되었다. 스모를 사용하는 강박력 파워 때문인지 상대의 기도를 혼드는 기술들이 많아서 상대를 몰아붙이기에 적합하다.

변경점

오른 어퍼(↖☹)는 빠른 후공중공중폼보로 노릴 수 있게 아주 멀리 날아가 버리게 변경되었다. 그래서 근접장에서서 어딘가 ☹☹로 견제하면서 오른 어퍼 혹은 원투펀치(☹☹)와 기술로 폼보를 노려던 패턴이 약화되었다고 할 수 있다. 땅수이러(☹☹ or 일어서서 ☹☹)와 경우는 맞았을 때 쓰러지지 않게 변경되었지만, 기술을 방어하거나 맞은 상대도 엄청난 경직이 생기기 때문에 예외 존재는 없는 것 같다. 또한 견제와 마찬가지로 높이 뜨지 않으며 견제보다 날선한 변(↖)이기 때문에 몇몇 다른 점공 공격에 맞지 않는다.



▲건류 : 조금은 날선해졌다구요



▲건류: 근대 왜 난 빛지?

기술 설명

오른 어퍼(↖☹) or 일어서서(☹☹)

빠른 속도의 피우기 기술. 대신 맞으면 멀리 날아가 버리기 때문에 후속타를 노리기 힘들다. 그나마 이 기술 후에 맞는 것이 라면 푸치카시(←)정도이다.



▲앗! 나나피 너무 멀리 날려보냈군요

◀저가 배어(?)리조

왼 어퍼(↖☹) or 일어서서(☹☹)

오른 어퍼보다 더 빠르고 판정도 좋은 견제기술. 앉아 ☹☹로 격의 공격을 견제하고 이 기술로 상대를 몰아 나간다. 빠른 속도 덕에 핏이동으로 피할 수도 없다.



▶블라드

철권 태그 토너먼트

사나이 하단탈기(제자리 없기 중 **○** or 히프프레스 후 **○** or 스프링헤머펀치 후 **○**)

제자리 없기 **○** 중 나가는 하단공격. 꽤 빠르기 때문에 이직선다 공격으로 활용하다.



▲중단



▲어단. 합체시 이직선다

정강이깨기(제자리없기 중 ↓ or 히프프레스 후 ↓ or 스프링헤머펀치 후 ↓)

제자리 없기 **○** 중인 간유를 공격하려 상대가 잠근다면 이 기술을 사용하자. 안 어울리게 다리를 벌리면서 앉는데 기와계기까지 피하는 회피 능력을 보여준다. 그러나 단지 회피만 할 뿐, 피한 후에는 어떤 기술도 나가지 않는다.



←-헤어모범 경기, 간유.

팔뺍 날리기(상대의 펀치공격에 맞추어 ←**○** or ←**○**)

펀치공격 진을 받거나, 이 기술을 성공하면 바로 **○**로 밀어보내던지기에도 연결할 수 있다.



▲당치 어울리지 않는 속도도 피하고!



▲밀어보내다

대전 킥 밧폼보

기본적으로 엄마경타 2타 견제(**○** **○**)와 알아 **○**, 원은 어퍼와 오른 어퍼를 이용해 견제해 나가면서 부치기마시(→**○**)나 밀어보내기(**○** or **○** or **○**)를 이용하여 상대를 제압한다. 이 두 기술

들은 위력도 강력하고 가드되어도 상대를 바들거려 하므로 간유에게는 경직도 없다. 또한 근거리 핏이들을 잡는 능력마저 가지고 있으므로 상당히 우수한 돌진기술이라고 할 수 있다. 만약 상대가 계속 서서 방어를 하려 한다면 제타구리(**○**)와 반계장타(**○**), 혹은 잡기 기술을 이용하여 방어를 헛갈리게 해준다. 하리업기 시지스, 반계장타(**○**) 등으로 상대가 쓰러졌을 때는 히프프레스(**○**)로 추기타를 가하고 만약 상대가 피하려 한다면 사나이 물격장타(제자리 없기 중 **○**)나 사나이 하단탈기(제자리 없기 중 **○**)로 이직선다 공격을 노리자.



▲반계장타



▲올려 치고



▲엄마으로도 찍을 수 있고



▲찍는다



▲찍기를 피한다면?



▲이직선다

상대가 체력이 어느 정도 쪼여져 체인지를 하려고 한다면 바로 극악치기(←**○**)를 사용하자. 발동시간은 길지만 상당히 자세가 낮아서 상대가 체인지를 하지 않는다고 하더라도 극악치기를 바로 보고 차내거나 힘이 든다. 극악치기는 자세가 낮아서 상대가 반격하기 힘들어 중거리에서 단독으로 사용해도 상당한 위력을 발휘할 수 있다. 시오마키(←**○**)나 승선경타(↘**○** / ↘**○**) 등은 상대를 높이 띄울 수 있는 띄우기 기술들이다. 이 기술들을 히트시켰다면 엄마경타 4타(**○** **○** **○** **○**) 후에 밀어보내기(**○**) 등으로 공중폼보를 노릴 수 있다. 시오마키의 경우는 상단회피 능력이 있으므로 상대의 공격에 맞추어 사용하며 좋은 결과를 얻을 수 있다.



에디 고르도
(EDDY GORDO)

동네 오락실에서 마구 놀리대는 초보들(특히 아저씨들)의 전유물이다. 그런 이유로 에디는 초보에게 있어서는 마구 버전을 놀리도 되는 무시무시한 캐릭터로, 어느 정도 에디의 기술을 파악한 중수에게는 손

쉽게 이길 수 있는 캐릭터로 생각된다. 그러나 에디는 그 현란한 기술들이 상대의 눈만을 현혹시키는 것이 아니라 상대를 심리적으로 위축시킬 수 있는 이직선다형 공격과 강력한 카운터공격, 또 긴 리치와 빠

른 스피드로 충분히 강해질 수 있는 캐릭터이다.

변경점

「철권 3의 기술에 신기술 몇 개만을 추가하고 기존 기술의 변경 등은 변한 것이 없다. 단, 허다가술이 많은 액션게임인 허다플러기 시스템으로 인해 모든 캐릭터에게 허다 플러기가 생린 것은 무척 부당했다.

기술 설명

트로카·에·피아오(☉ ☉)

상단기술을 피하면서 하단공격을 하고 추격타도 가능하다. 또한 앞은 자세, 주치않은 자세, 물구나무자세 등으로 모두 파생되며 횡신을 하는 적을 공격할 수 있다.

벤린(☉☉)

발생속도가 빠르고 위력도 있는 짧은 무릎차기 공격. 관중도 무척 좋아서 남발해도 좋은 무릎차기인 만큼 리치가 상당히 짧으므로 주의해야 한다.

사바·지라토리야(↑ or / ☉)

하단을 피하면서 공격할 수 있는 중단공격. 리치가 길어 상대의 시계방향 회피동을 막을 수 있는 데다가 데미지마저 강력해 예디의 주력 기술 중 하나이다. 단, 원투원치 중에 커트당하기 쉬우므로 남발하다가 커트당할 수 있으니 기술적으로 사용하면 꽤 불안한 기술이다.

마카코·엔페(☉☉)

상단기술로 발동이 빠른 권이라 상대의 공격을 카운터로 치내기에 적합하다. 또한 예디의 대부분의 기술이 그렇듯이 뒤에 파생되는 여러 가지 공격이 있는데, 마카코·엔페 ▶ 하스티라·에·시바타(☉☉ ☉☉)는 상, 하, 중으로 연결되는 콤비이고, 콤비나소·마카코·엔페(☉☉ ☉☉ ☉☉)는 마카코·엔페가 카운터로 맞았다면 모두 연결되는 공격이다. 또한, 마카코·엔페 후에 ☉☉를 하면 하단공격 후에 다시 마카코·엔페를 사용해 반격하려는 적을 카운터로 치낼 수 있다.

벤린·프라다(→☉☉)

벤린·프라다는 도망가는 상대를 커트하거나 특히 뒤로 끌려 일어나는 상대에게 타격을 입히기 좋다. 또한 기술 후에 어떠한 자세로도 변환이 가능하여 물구나무자세, 앉은 자세↓) 다가가기 힘든 상대에게 다가가기 할 때 사용하기 쉬운 공격이다(도망간 다니는 상대 등).

비리바(↖, ☉☉)

피우기 공격으로 체인지폼보를 노릴 수도 있다. 리치가 길고 히트되면 상대를 공중에 띄울 수 있는 예디의 몇 안되는 피우기 기술이다.

코토베라다(↖, ☉☉)

중단 팔꿈치 공격으로, 히트시 무조건 뒤로 물러나며 쓰러지버린다. 우선권이 좋으므로 압박

해오는 상대에게 써주면 좋다. 간혹 상단기술도 피한다.

아르마다·프라다(☉☉ or 횡이동) 중 ↓(중)

발생시간이 절트공격에 비해 굉장히 빠르고 데미지도 상당한 데다가 그 뒤에 이질선다 공격을 넣을 수도 있다. 연결되는 기술은 아르마다·프라다 ▶ 비리바(↑ ☉☉), 아르마다·프라다 ▶ 바이사안 보스스타라(↓ ☉☉)로 각각 중/하단으로 이질선다 공격이 가능하다. 아르마다·프라다 ▶ 비리바에 상대가 맞으면 공중에 뜨게 되므로 추격타가 가능하다. 또한 앉은 자세로도 파생 가능하다(기술 중 ↓).

헤린피고 ▶ 주저앉기(☉☉ ☉☉)

상단을 회피하며 중단관중의 피우기 공격을 한다. 기술 후 앉은 자세로 파생되며 다운공격도 가능하다.

와스나(↖ or ↑ or / ☉☉)

흡사 킹오퍼의 코의 절트 특수기와 같은 모습으로 상대를 공격한다. 중단관중인데다가 방어되면 상대에게 우선권이 가는 별로 좋지 못한 기술이다.

▶ 적은 교인테 예테 관중은...



▲ 멋진 정경패러기이전...



이즈카라디온(☉☉)

동작은 정권베르키와 같고 상대에게 히트되면 다운된다. 발생속도는 꽤 빠른데 관중이 상단인 데다가 위력이 약해 그다지 좋은 기술은 아니다.

콤보지라르(☉☉ ☉☉ ☉☉)

원투원치에서 지라르 특수동작으로 바로 연결되는 예디의 신기술이다. 일단 상대를 당



▲ LP



◀ RP

철권 태그 토너먼트

황하게 만들 수 있고, 기술 후 앉은 상태로 파생되던 또한 기술 마지막에 ○로 콤보지라르 ➡ 바이사슈타르(하단), ○로 콤보지라르 ➡ 아우토슈타르(상단)로 변화된다. 콤보지라르 ➡ 아우토슈타르는 공중콤보로 넣을 수도 있다.

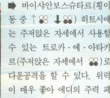
대전 빌 및 풀보

에디는 기본자세에서 나오는 기술을 쓸 줄 알만한 기술이 어느 정도 있긴 하지만 대부분이 단타제일이고 빠르지도 않고 파워도 세지 않아서 기본자세로만은 실전에서는 좀 어려운 감이 있다.

에디의 고수가 되기 위해서는 일단 에디의 자세에서 어떤 기술이 파생되는가를 익히는 것이 중요하다. 에디는 견제기술들이 매우 강력한 캐릭터이다. 주로 견제할 때 버린(←○), 코르페라다(↖○), 사바-지라드리아(↘○) 등을 주로 사용하여 정가(←) 필이동 중에는 에디의 발을 이라고 할 수 있는 아르마다 프라다(↑○) 기술을 사용해 상대를 제압한다. 이 아르마다 프라다는 사용하면 일단 에디가 질프하생시 중단을 한번 공격하고, 이질프하나 주저앉은 자세로의 여러 가지 파생이 되면서 계속적으로 상대를 공격해 나갈 수 있다. 아르마다 프라다 비리마(필이동 중 ↑○)가 히트했을 경우, 후속타로 콤보지라르 ➡ 아우토슈타르(○)로 공중콤보를 넣을 수 있고, 아르마다 프라다



▲아르마다프라다



▲바이사상보슈타르(필이동 중 ↑○) 리트사에는 주저앉은 자세에서 사용할 수 있는 트로카·에·아타카르(주저앉은 자세에서 ○) 다운공격을 할 수 있다. 위력이 매우 좋아 에디의 주력 패턴이라고 할 수 있다.



▲중단인가



▲인가

에디는 손기술이 매우 적다. 원부펀치로 다가가 상대방의 상대 견제기를 피하면서 트로카·에·피아오(○)로 상대공격을 피하면서 공격할 수 있다. 만약 상대가 땅이 한다고 해도 에디에게는 별 피해가 없으니 자주 사용해도 좋은 패턴이다. 트로카·에·피아오를 많이 넣었을 때에는 /○를 사용하지 말고 물구나무자세나 주저앉기 자세에서 파



▲풀부시



▲트로카·에·피아오

생되는 기술로 딜레이를 없애자. 상대가 트로카·에·피아오를 방어했을 때는 주저앉기 자세로 변환한 후 트로카·에·아타카르를 사용해주는 것이 좋다. 물구나무자세로 들어갔을 때에는 공격력 기보다는 다시 일어서는 것이 좋을 것이다.

앉은 상태에서 주로 많이 사용하는 기술은 도우프르(○)이다. 이 기술은 한 바퀴 돌릴만큼 하며 바로 상대를 공격하는 기술인데, 이 기술 후에는 주저앉기 자세로 물구나무 자세로 변환할 수 있다. 물구나무 자세로 변환했을 때에는 뒤로 도망갈 수도 있고, 도망치는 모션을 보여주는 듯 하다가 공격을 하는 등 다양한 공격 패턴이 가능하다. 아우·바유드(←○)는 사용한 다음 물구나무 자세로 변환이 가능하다. 트로카·에·피아오로도 바로 파생될 수 있고, 물

구나무 자세로 변환했을 때는 라이트 펀치 ➡ 바이사·트로카(물구나무 중에 ○)로 상/중단의 어떤 기술이든 커트할 수 있다. 상대가 한단 견제기술(필이 ○)로 커트하려 한다면 아우·바유드(←○)를 가드시킨 후 하단공격을 하는 상대를 트로카·에·피아오로 하단펀치를 피하면서 공격할 수 있다.

에디는 TTT에 남아있으면서 약화된 캐릭터 중 하나이다. 하단기술이 많은 에디에게 전 캐릭터 공통적으로 생긴 신 하단출력기 시스템은 결코 치명적이 아닐 수 없다. 그러나 질망적인 것만은 아니다. 예를 들어



▲아우·바유드가 가드된 후



▲하단 LP를 피하고



▲트로카·에·피아오

바로 파생될 수 있고, 물구나무 자세로 변환했을 때는 라이트 펀치 ➡ 바이사·트로카(물구나무 중에 ○)로 상/중단의 어떤 기술이든 커트할 수 있다. 상대가 한단 견제기술(필이 ○)로 커트하려 한다면 아우·바유드(←○)를 가드시킨 후 하단공격을 하는 상대를 트로카·에·피아오로 하단펀치를 피하면서 공격할 수 있다.



▲상단 어퍼를 피하고(↓)



▲외무개(↓L+R)

물구나무 ▶ 라이트 펀치 ▶ 마이사·트르카(물구나무 중 ◯◯ ◯◯)는 에디의 주력 기술 중 하나인데, 판정이 중단 후 하단이라서 상대가 중단을 막는 후 하단을 흘릴 수가 있다. 물론 이런 기술들의 대부분을 TTT에서는 사용하기가 힘들어졌다고는 하지만 만약 라이트 펀치까지만 사용한 다음 잃은 상태에서 사용할 수 있는 기술로 하단 흘리기를 하려는 상대를 커트하다 데미지를 입힐 수가 있을 것이다.

핑이동을 하면서 뒤로 이동해 상대의 공격을 유도할 때에는 마이사·트르카(핑이동 중 ◯◯ ◯◯)를 사용하면 상대의 공격을 종종 커트해줄 수가 있다.



▲물구나무



▲물구나무 ▶ 라이트 펀치



▲핑기

▲물구나무 ▶ 라이트 펀치



린 샤오유

최대한 핑이동과 대부분의 상중단 기술을 회피하는 봉황새로 상대를 농락하는 샤오유. 그 능력은 TTT에서도 여전하다. 핑이동과 봉황새에서 파생되는 회피능력을 모두 마스터한다면 그야말로 상대를 가지고 노는 기분으로 싸울 수가 있다. 만, 파워가 약하다는 것과 공중콤보의 데미지가 약하다는 것이 샤오유의 큰 문제이긴 하지만..

변명점

샤오유의 주력 피우기 기술인 핑잉(앞에서 ◯◯)과 오키라(뒤론 상태에 ◯◯)가 약화된 것이 눈에 띈다. 핑잉은 카운터가 아니라면 쓰러지지 않도록 변명되고, 오키라는 유면에서 맞추었을 때는 공중콤보를 넣지 못하도록 변명했다. 그 외에 큰 변명점은 보이지 않는다.

기술 설명

가추장(↖◯◯)

간단한 커멘드로 위력을 발휘하는 기술. 상대의 경적을 노려 사용하는 것이 가장 일반적이다.

▶가추장



상보장점 ▶ 뒤보기(↖◯◯)

카운터시 뒤보며 ◯◯ 가 맞으며 뒤론 상태로 파생된다. 뒤보기 자체로 파생되는 데 쓰이는 가장 기본적인 공격이며, 주의배정(◯◯ ◯◯)으로도 비슷한 효과를 노릴 수 있다.

방건 ▶ 뒤돌기(앞에서 ◯◯)

3.에서 샤오유의 대표적 피우기 기술 중 하나였는데, TTT에서는 카운터일 때만 드도록 조정되었다. 이 점만 보면 활용성이 떨어진 것 같이 생각될 수도 있으나 카운터가 아닐 때 이치선대를 걸 수 있는 장점이 생겼다. 하단 방어 후에 사용하면 좋고, 이치선다보다는 상대를

또 물구나무 중에 레프트 펀치 ▶ 하스티라·에·시바타(◯◯ ◯◯)는 중단 후 하단으로 상대에게 레프트펀치를 먹인 다음 무조건 닿게 만들어 레프트펀치에서 끊고 메이오슈타르(앞에서 ◯◯) 등으로 연결하고, 또 레프트펀치 후 기본 잡기나 휘라프(↖◯◯)로 심리전을 이용한 공격을 할 수 있다.

확실히 넘어뜨리려고 한다면 일어나며 ◯◯를 사용한 후 추기타로 이합되(→◯◯)를 때린다.

파보(↖◯◯)

사용하면 일으로 핑이동하면서 특수한 자세를 잡는다. 이때 캔슬로 핑이동 커멘드를 입력하고 다시 파보로 캔슬하면 핑이동 각도를 크게 만들 수 있다. 이 순서를 반복해서 입력하면 상대의 위도도 돌아갈 수 있는 활용이 가능하다.

쌍백장(→◯◯ ◯◯)

파워가 약한 샤오유에게 지상에서 가장 딱강한 파워를 자랑하는 기술. 1타가 리프트하면 모두 맞고, 2타를 카운터 히트르 맞으면 상대는 지상에서 쫓겨 다시 뜨게 된다. 지상 뿐 아니라 공중콤보의 마무리로도 적절한다. 공중에서 맞으면 상대가 낙업을 하지 못해 다운 후의 공방에 도 유리한 기술이다.

이합퇴(→◯◯)

전진하면서 중단 발차기를 한 다음 뒤론 자세를 잡는다. 일찍 생각하면 뒤론 자세는 약점을 노출하지 않을까 라고 생각되었지만, 뒤론 상태에서 나가는 강력한 기술을 많이 갖고 있는 샤오유에게는 적에게 걸 근할 때 주력으로 사용한다. 이후 뒤구르기 ▶ 도공각(→◯◯ ◯◯)이라든지 호미라(뒤론 상태에서 ◯◯), 잡기 등의 여러 가지 커멘드로 파생될 수 있다. 또한 카운터 히트시 시계방향으로 핑이동한 후 오키라를 사용하면 상대를 리올 수 있다.



▶이합퇴

격벽장(??)

중단판정에 강력한 데미지를 가지고 있는 신기술. 속도는 느린 편이지만 리치가 길고, 근거리 필이동을 추격하는 능력을 가지고 있다. 또 공중콤보로 사용했을 때에도 기존의 가추장(??)을 대체할만한 데미지를 갖고 있다.

봉황쌍연희(←??)

상인이며 2리프 기술인데 가드를 하든지 상대가 맞든지 사오유가 먼저 움직이지 된다. 날발할 정도는 아니라도 기술 사용 후 봉황새나 뒀은 자세로 변경할 수 있으므로 상대의 공격을 유도하여 공격할 수 있다.



◀봉황쌍연희

도타연장(↘???)

기본 공격이나 다운공격용으로 사용할 수 있으나 딱히 큰 점 정도를 얻어맞을 딜레이가 생긴다. 히트되면 상대가 뜨는데 너무 멀리 뜨고 빨리 떨어져서 위력적인 공중콤보를 찾기가 힘들다.



◀도타연장

등돌기 ▶ 호미각(등돌기 중 ??)

속이나 정면에서 히트했을 때는 상대가 뜨고, 후면에서 맞으면 뜨지 않도록 변화되었다. 그러나 여전히 사오유의 주력 피우기 기술이므로 뒀은 상태의 공방에서의 주력 기술이다.



▶뒤에서 맞으면 뜨지 않고 행글링을 뽐본다

등돌기 ▶ 일각(등돌기 중 ↓??)

세로든 가드 해제 기술. 리치가 깊어 순간적으로 쓰면 잠깐정장을 지니고 있어 타격을 줄 수는 없지만 상대의 대부분의 기술을 무효할 수 있다. 뒀은 상태의 사오유를 공격하려는 상대에게 유용하게 보인다.

봉황새 ▶ 봉황쌍연희(봉황새 중 ↓ or ↑ or ↘???)

봉황새에서 가장 안정되게 상대를 띄울 수 있는 기술. 1타까지만 사용하면 상대를 띄운다. 확실하게 적을 띄울 수 있는 상황이라 판단된다면 1타까지만 사용해서 공중콤보를 노리고, 전체용으로 사용하려 한다면 2타까지 모두 사용하여 딜레이를 줄이고 1타를 막고 반격하려는 적을 대비한다.

봉황새 ▶ 부채차기(봉황새 중 ???)

봉황새에서 하단을 노리는 몇 안되는 기술. 봉황쌍연희로 상대가 중단을 계속 방어하도록 만들었지만 가끔씩 이 기술로 상대의 하단을 노리보자.

대전림 및 콤보

사오유는 그냥 앞으로 서서 싸우는 것보다는 뒤돌기와 봉황새(??)를 이용하여 싸우는 스타일이다. 뒤돌기 상태에서



▲뒤돌기 자세



◀봉황새

는 필이동의 반경이 크고 정면을 볼 때보다 기술이 빨리 나기며 이후 여러 가지로 파생되는 기술들을 이용해 상대방을 제압할 수 있다. 또, 봉황새에서는 상대방의 상대기술 전부와 중단기술의 대부분을 회피하고 적을 공격할 수 있다.

먼저 뒤돌기 자세는 상보장권(↘??), ??, ??, ↑??, 일어서며 ??, 앉은 상태에서 ↘?? + ??, 이합희(→??), 봉황새에서 →??, 앉아서 ?? ?? 등으로 잡을 수 있다. 가장 예용되는 패턴은 상보장권, 이합희, 그리고 ←?? 등이다. 뒀은 상태에서 끝난 공격으로는 배신격 1타(뒀은 상태에서 ??), 호미각(뒀은 상태에서 ??), 도궁각(뒀은 상태에서 →?? ??) 등이다. 배신격으로 상대를 견제하면 시뮬을 보이던 호미각으로 피우고, 무리하게 상단 견제를 하고 있는 상대라면 도궁각으로 띄울 수도 있다. 특히 뒀은 상태에서는 필이동의 리치가 커지므로 상대의 공격을 흘리고 공격하는 것이 적합하다. 근거리에서는 하단 ?? 등으로 뒤돌며 하단을 견제하고 다시 탈진(일어서며 ??)으로 뒀은 자세를 잡는다든지, 신기술 암각(뒀은 상태에서 ??) 등으로 상대의 가드를 해제하고 잠기 혹은 중단공격의 이점신달을 할 수도 있다. 그중 가장 좋은 패턴이라면 뒀은 상태에서 ??와 ??, 그리고 잠기 중 택일 공격이다. 배신격 1타는 매우 우선권이 좋기 때문에 상대를 견제하기 쉽고, 배신격 1타 후 상대의 반격을 다시 필이동으로 피하고 호미각으로 띄운다든지 하는 패턴이 성립된다. 배신격을 카운터로 맞출 수 있다면 ?? ?? ?? 까지 끝까지 써서 띄울 수 있다. 배신격 2타(뒀은 상태에서 ?? ??)는 우선권이 좋아 카운터로 적의 공격을 띄기도 좋고, 만일 2타까지 썼을 때 카운터가 아니거나 상대가 가드한다 하더라도 우선권이 좋은 상보장권을 이용해 다시 뒤돌기 패턴으로 이행될 수 있다.

이런 뒤돌기 패턴에 계속 당하다보면 상대는 확신하는 사오유를 잡기 위해 필이동을 잡는 회전계 기술을 쓰게 되는데, 보통은 이런 기술들은 상단공격이 많으므로 도궁각으로 회피하여 상대를 띄울 수 있다. 또한 뒀은 상태에서 원상집착희(→??)으로도 상대의 기술을 피하여 뒤로 물러가는 것이 가능하다. 이 기술은 커드되어도 경적이 별로 없고, 맞추지 못해도 경적이 없기 때문에 원상집착희 사용 후 취치 도션이 상대를 향해 등을 돌리고 있으면 다시 뒀은 상태에서의 패턴으로 이행하면 되고, 앞을 보고 있으면 다시 뒀은 상태로 한 후 필이동으로 상대를 농락할 수 있다.

앉은 상태에서는 당전과 소피배신격 2타(앉아서 ?? ??) 등으로 뒀은 자세를 잡을 수 있다. 소피배신격의 1타는 하단공격이므로 당전과 섞어서 사용하면 좋다.

이 모든 뒤돌기 패턴은 봉황새(↑??)로 즉각 변경이 가능하다. 상대의 공격을 뒀은 상태로 유도하고 그것을 봉황새로 흘려서 자신의 흐름으로 바꾸는 것이 바로 사오유만의 파이널 전략이다. 이런 상태에서

철민 태그 토너먼트

레그 스매쉬(↘☹)

중단 판정의 돌려차기 기술로, '3'에 비해 약해졌다. 다른 점은 갑판만 경직이 커져서 예전처럼 날릴할 수 없게 되었다.

리프트 어피(앞서서며 ☹)

피우기 기술로 방어되어도 경직이 없다. 브라이언이 가지고 있는 피우기 기술 중 가장 높이 피우고 위험적이며 재미있는 공중공포를 많이 만들어 낼 수 있는 기술이다.



▲가드되어도 공격은 없다

아트믹 불로우(앞서서며 ☹)

히트시에 →☹로써 추가히트가 가능한 기술이다. 단, 상대에게 완벽한 경직이 생겼을 때가 아니라면 사용을 자제하는 것이 좋다. 히트시 브라이언의 냇팅(?) 웃음소리를 들을 수 있다.

스네이크 엡지(↘☹)

'3'과 비교해서 모션만 바뀐 기술. 파워도 강하고 추격타도 가능하며 의외로 낙법잡기도 잘 한다. 대신 방어되면 경직이 심해, 만약 전에게 이 기술을 방어당했다면 추돌, 초공신 등 강력한 기술을 얻어맞게 된다.

스네이크 핑(☹ or ↓(or ↓)☹)

상단을 완벽하게 회피하면서 공격하는 기술. '3'에 이어 여전히 견제한 성능을 보여준다.

스웨이 & 스매쉬(↘←☹)

스웨이크쟁치립 상단을 빠르게 회피하면서 공격을 한다. 단, 상단기술이라 미나갈 경우 위험부담이 있다. 피운 후 체진이 가능하기 때문에 체인지폼으로 노리기에 좋다.

서전 크로스 플러스 원(☹ ☹ ☹ ☹)

빠르게 발동되기 때문에 카운터를 노리거나, 칭이동하는 상대를 잡을 때 사용한다. 마지막 ☹는 생각하고 사용하는 것이 좋다.

마하권치(→☹)

마하권치에 대응하는 기술. 반시계방향 칭이동을 완벽하게 커버하면서 활발한 데미지를 보낼한다. 그러나 마하권치와 마찬가지로 상단이기 때문에 자주 있는 상대에게 사용하면 위험하다.



▲마하권치의 라이벌

쇼팅 엘보(←☹)

브라이언을 한층 더 강하게 해주는 기술. 히트시 상대는 무조건 바운드가되면서 공중에 뜨고 공중공포도 쉽게 날을 수 있다. 상대의 딜레이를 파악하여 마하권치와 함께 사용하면 좋다.



▲마하권치와 함께

스토믹 불로우(↘☹)

약간의 상단회피능력을 지니고 있다. 공중공포로 사용했을 때에는 상대가 뒤집히는 데만일 상대가 뒤집힌 상태에서 낙법을 시도한다면 더욱 쉽게 낙법잡기를 할 수 있도록 유도하는 기수로 사용할 수 있다.



▲아트 모션은 그럴 듯 한데 카운터로 맞아도 아무 일도 안 일어난다

패밍(←☹)

상대의 펀치 공격을 흘리고 ☹를 눌러 반격을 할 수 있다. 원순 공격을 흘렸을 때에는 마하권치로 반격을 하고, 오른손 공격을 흘렸을 때에는 라이트 보디블로우를 먹인다. 특히, 특수한 보스의 펀치공격을 흘렸을 때에는 상대의 뒤쪽으로 들어가 보디블로우를 히트시킨다.

대전 립잇 콤보

일단 브라이언은 상대를 빠른 상단 견제공격으로 압도해 나가는 캐릭터이다. 보통 많이 쓰이는 기술 중 하나가 라이트 보디블로우(↘☹)와 상대의 칭이동을 잡을 때 사용되는 레그 스매쉬(↘☹)이다. 서전 크로스 플러스 원(☹ ☹ ☹ ☹)의 3과 4차기 사용하면서 상대를 견제하는 것도 좋은 패턴이다. 브라이언은 상대방과 대전시 위치 맞고 칭이동/백시대를 해주는 것이 중요해 웬만한 위나 아래 섞어서 하지 말고 한쪽오르만 칭이동을 해주는 것이 좋다. 이는 브라이언의 기술들이 대부분 한쪽 칭이동을 잡는 기술들과 빠르게 직선으로 공격하는 기술들밖에 없어서 상대와의 칭이동 방향이 비틀어지게 되면 상대방을 건드릴 수 없게 되는 상황이 발생할 수도 있기 때문이다. 따라서 한쪽 방향오르만 칭이동을 하는 것이 중요하다.

브라이언처럼 빠른 걸음 가지고 있는 캐릭터들은 어떠한 기술을 가드하게 되더라도 대부분의 상황에서 빠른 걸음으로 불리한 상황을 타개할 수 있다. 또 방어 후 알축이 동시에 움직이는 기술들을 가드했을 때라도 상대의 기술을 빠른 걸음으로 커트해 나가고 다시 그것을 반복해 나간다. 그러나 이런 캐릭터들은 상대에게 한번 밀리기 시작하면 감잡을 수 없게 밀리는데 브라이언은 그럴 때 대비해서 스페이크 핑(☹☹)과 패밍(←☹)을 잘 섞어야 한다.



▲올리고



▲대어민치!

전체적으로 스피드가 빠른 브라이언이므로 대시로 빠르게 이동하는 도중 상대의 딜레이가 보이면 마하권치나 쇼팅 엘보(←☹)로 상대를 공격하는 것을 익혀두자. 여기에는 쇼팅 엘보 히트시 추격타로 날을 수 있는 콤보 중 강력한 것으로 ☹ ←☹ ☹ ☹ 가 있다. 또, 하단기술을 주력으로 쓰는 플레이어들을 상대로 싸울 때에는 ↘☹를 이용하여 하단기술을 회피하면서 때릴 수 있다. 또한 가드되었을 때에 딜레이가 전혀 없음에도 불구하고 오히려 브라이언이 먼저 움직이면서 이저전다를 걸 수 있고, 히트시에는 ☹ ☹ ☹ ☹ 마하권치가 손쉽게 들어간다.



▲LP+RP+LP



▲타이렌지

아트의 보디블로우). 그러나 이 스텝을 캔슬하여 테스 액션저(업권↓

상대의 낙법을 노린 테크닉으로는 스텝 블록(↙)가 있다. 이것은 상대를 공중에서 뒤집은 후 낙법을 할 것을 예측해 스테이크 에이지(↘)로 상대가 가드할 수 없을 정도로 완벽한 낙법잡기를 할 수도 있으며, 상대의 낙법 발사를 예측해 그 반대방으로 뛰어들어 상대의 측면에서 잡거나 다른 타격기로 추가타를 노릴 수도 있다.

브라이언은 봉권스텝(↓↘)을 지니고 있는데, 이 스텝 중에 나가는 기술들은 모두 중단기술이다(↘로 리프트 어퍼, ↘로

↘)로 연결할 수 있어 이치신다 공격을 할 수 있다. 스테이크 에이지(↘) 히트 후에는 니 크래쉬(일어서며 ↘) 후 ↘가 판지의 연속기를 노릴 수 있다.



▲스테이크 에이지



▲니 크래쉬



▲타이렌지



▲LP



▲조심 옆보로 뒤우고



▲LP ↘ LP



▲스토릭 블로우



▲캐시가 뒤잡았을 때



▲니발에는 상대에게 스테이크 에이지 직살!



화랑

빠른 스피드와 다양한 기술들로 현란한 파이팅을 펼칠 수 있었던 화랑. TTT 추가된 신기술은 더욱 더 빠르고 강력한 공격으로 상대를 몰아 붙이는 것이 가능해졌지만 여전히 결정적인 중단기술의 부재와 하단공격이 취약하다는 것은 고질적인 문제로 지적된다.

변경점

「월권 3」에의 최고 약해 버퍼라이더가 7기라면 화랑은 「문 먹는 양아치」라는 닉네임으로 통하는 그의 약함 여 좌절하는 클리어들이 한몫이 아니었다. 물론인 기술은 모두 생단판정이라 많은 상대에게는 공격할 미망한 기술도 없었고, 허단 공격도 부실한데다가 불안한 집기조차 없었다. 어떤 새롭게 추가된 기술들은 전자의 여러 단점을 보완할 수 있는 강력한 것들뿐이다. 게다가 기존에 가지고 있던 기술들도 미묘하게 파워 업이후 재차적인 밸런스가 균형을 잡는 느낌이다. 기존의 빠른 생단기술들을 연속으로 이어주는 정점이 굉장히 유용해졌으며 영청 나개 붙어 띄우는 기술인 라이징 플러이드로 인해 태그 콤보에 시점이 있어서도 매우 유리해졌다.

기술 설명

스텝 체인지(↘) 자세를 바꾼다.

레프트 플라밍고 페인트(→) ☆☆)

전작 「3」에 비해 플라밍고에서 파생되는 신기술들의 증가로 그 유용성이 증가했다. 신기술 라이프 힐렌스(레프트 플라밍고 중 ←)와 사이드릭 콤보(↘)의 추가로 플라밍고에서의 띄우기와 중단권제가 수월해졌다.



더블 잼(☹ ☹)

근거리 견제에서 유용하게 쓰인다. 진이나 핵이하지의 그것과 비교할 때 상당히 성능이 떨어지지만 그래도 쓸만한 기술이다.

더블 잼 로우 & 하이리크(☹ ☹ ☹ ☹)

더블 잼(☹ ☹)에서 이어지는 기술로 하단 리크 상단 리크를 연달아 내는 기술이다. 더블 잼이 히트해도 로우 & 하이리크은 가드할 수 있으므로 가급적 사용을 자제하자.

원투펀치(☹ ☹)

타 캐릭터들의 그것에 비해 스피드가 빠른 펀치나 팔꿈치에 대한 그리 뛰어난 면은 보이지 않는다. 역시 빠른 기술이므로 근접견제에 유효하다.

원투미들리(☹ ☹ ☹)

원투펀치 후에 스텝 인사이드릭의 모션과 비슷한 리크 동작이 추가된 것이다. 원투펀치가 히트한다 해도 마지막 사이드릭은 히트하지 않기 때문에 중간의 관점으로 상대방을 견제한다는 의미라면 그리 큰 효용은 없다. 사실 이 폼보다 원투펀치 후 어퍼컷(↘☹)이나 미들 백볼로우(→☹) 등의 근접 중단기술들로 이어주는 것이 훨씬 효율적인 패턴이다.

원투라운드리크(☹ ☹ ☹)

상상상의 관정을 가지며 마지막 라운드리크까지 상대방에게 가드되면 밀착 상태에서는 딜레이가 생겨 지상전에는 절대 쓸모가 없다. 단, 공중중공용으로 사용하면 만족할 만한 결과를 얻을 수 있다. 공중에서 기의 어떤 상황에서도 안정적으로 히트하며 좋은 태미지를 준다. 상대를 띄웠을 때 불안하다 생각되면 부담없이 이 기술로 연결시키자.

어퍼컷(↘☹)

화랑의 어퍼컷은 관점에서 그리 뛰어나지는 않다. 노멀 히트시 상대방을 띄울 수 없으며 어퍼스텝 상태로 만든다. 이때 거리에 따라 바츨카 킥(→☹)이 후속타로 히트하며, 어퍼컷을 카운터 히트시켰을 때는 간단한 원발자세들의 공중중공가 가능하다.

라이트리크 폼보(☹ ☹ ☹ ☹)

상단 발차기 3연타 후의 중단 풀러차기이다. 빠르고 빈틈없으나 4번째 중단 킥이 가드되면 상대와 밀착된 상태에서 오픈발자세로 딜레이가 생긴다. 치명적인 정도는 아니지만 그래도 주의를 요한다. 3발째에서 멈춘 라이트 콜라핑고 자체로 들어가는 그리 유용하진 않다.

라이트리크 폼보 로우(☹ ☹ ☹ ☹)

라이트리크 폼보의 마지막을 하단 킥으로 끝내는 기술. 하단 킥이 가드되면 진의 우클 중의 기술로 변격당하는 것이 확정적이므로 잘 생각해서 사용하자.



미들 백볼로우 ➡ 오픈발자세 (→☹)

「3,4 비교할 때 팔꿈치나 스피드, 히트 후의 우선권 공방에

▶태권도단 기술이다

서 파워 업한 기술이다. 근접 주력 중단기로 매우 유효하며 기술사용 후에 오픈발자세로 변격되므로 히트 후 안전하게 오픈발자세의 여러 기술들로 파생시킬 수 있다. 가드 후 딜레이도 적어져서 더욱 위협적으로 변격했다. 단, 태미지가 적은 것이 아쉽다.

무 반발세 ➡ 오픈발자세(→☹)

원발자세의 근, 중거리 주력 중단기술로 좋은 태미지와 관점으로 요긴하게 쓰인다. 기술사용 후 오픈발자세로 변격되므로 역시 오픈발자세의 여러 가지 기술들로 파생시키기 쉽다. 카운터로 히트시켰을 때는 상대방의 몸을 돌려 버리는 효과까지 있어 치명적 상황으로 몰고 갈 수 있다.



발목킥(↘☹)

하단공격으로 태미지는 미약하나 여러 상황에서 다용공격으로 자주 이용된다. 카운터 히트시엔 스텝 인사이드릭(→☹ ☹)이 후속타로 들어간다.



▲시간병행 차기이다

도끼차기(앞이내며 ☹ ☹)

앞은 자세에서 나오는 만큼 대단히 좋은 관정을 보인다. 2발에는 다용공격도 가능하며 사용 후에는 오픈발자세로 변격되는 화랑에게는 정말 중요한 기술이다. 기회가 된다면 자주 사용하자.



바츨카 킥(→☹)

긴 리치와 빠른 스피드의 기술이나, 상단관정에 가드되었을 때는 무명비로 배후를 보인다는 것이 치명적이다. 히트시키면 상대의 배후를 잡지만 그것을 노리고 단독으로 사용하기에는 자살행위여 가까운 위험 부담이 큰 기술이다. 이미 노멀 히트시나 ☹ 카운터 히트시 곧 바로 사용하면 스텝되는 상대방을 추적해 히트시키고 배후를 잡을 수 있다. 이것은 흔히 '백지폼보'라 하는 화랑의 대표적 지상연계 중 하나이다.



▲나는 뒤를 잊다

라이징 블레이크드(→★↘☹)

화랑의 비누기 기술 중 핵심이 되는 기술. 앉아 대지에서 나오는 기

슬로 상단공격을 흘리는 성질이 있으며 상대를 굉장히 높이 띄우므로 스텝을 체인시켜 무궁무진한 콤보가 가능하다. 하지만 전격 3에 비해 거드되었을 때의 딜레이 증가와 찰이동 추격성의 약화로 신중하게 사용하여야 한다.

사이드리킥보(←○↻○)

2발에의 시간차 공격이 가능해졌고 관점이 강화되었다. 근거리에서 카운터시 2발 모두 들어간다.



회전 발뒤꿈치 내려찍기(→↻○)

기술의 발동은 조금 느리나 긴 리치의 가드 후 상대방의 가드 딜레이로 인해 자신이 우선권을 얻을 수 있는 유용한 기술. 리치가 길고 찰이동에 대한 추격성도 좋아 화망의 중, 원거리 중단기로서 없어서는 안 될 기술이다. 타점이 낮아 다룬된 상대의 기상을 견제하기에도 대단히 유효하다. 사용 후 오른발자세로 변환된다. 히트시킨 후엔 우선권 공방이 예매하니 상대의 반응을 잘 살피 셋업이나 라이트 리버스리킥(↵○) 등의 기술도 연결해 주자.



스텝 인사이드리킥(→○↻○ or →★↵○)



3에 비해 리치가 짧아 지고 발동 스피드가 느려졌지만 여전히 견제기로서의 성능은 그럭저럭 좋은 편이다. 거드되었을 때 딜레이가 상당하므로 주의를 기울여 사용하자.

라이트 플라밍고 페인트(→★○)

새롭게 추가된 기술로 원발자세에서 시계방향의 찰이동과 동시에 라이트 플라밍고 자세로 들어가는 기술이다. 커덴스의 난해함과 발동 스피드가 약간 늦다는 것이 흠이지만 찰이동 반경이 크고 시계방향 찰이동으로 회피할 수 있는 기술들에 대응하여 사용한다면 좋은 결과를 얻을 수 있을 것이다.

스매쉬 우우 & 라이트 하이(↓○↻○)

하단치기 후에 바로 우측 상단 킥 플라밍고 자세로 들어간다. 첫 하단 킥이 특수중단이라 상단치기가 된다는 점이 조금 아쉽다. 콤보 도중

에는 큰 변동을 없으며 다룬된 상대를 견제하거나 콤보용 등의 여러 면의 활용성이 기대되는 신기술이다.

플라즈마 블레이드(원발자세 배후를 보이고 있을 때 ○↻)

상대방에게 배후를 보이고 있을 때 2종류의 플라즈마 블레이드(→○↻○)로 견제할 수 있게 되었다. 스피드와 관점이 그리 좋은 편도 아니고 상대를 충분히 높이 띄우지도 못해 공중콤보로 연결시킬 수도 없다. 실전에서의 유용성은 적다.

오른발 자세

라이트 리버스리킥(↵○)

오른발 자세에서 나오는 기술 중 최강의 관정을 자랑한다. 빠른 스피드, 데미지 동등 무엇하나 손색이 없는 기술. 1발에 레버를 1로 유지해 라이트 플라밍고로 변환시킬 수 있다. 첫발이 카운터시에는 상대방을 공중에 띄우며 약간의 공중콤보도 가능하다.

플라즈마 블레이드(→○↻○)

라이징 블레이드(→★↵○)의 축소판. 저자리에서 발을 높게 올린 차 상대방을 공중에 띄운다. 화망의 대표적 피우기 기술 중 하나이며 히트시에는 오른발자세에서 쓸 수 있는 거의 모든 공중콤보를 시도할 수 있다.



▲발레와 같은 우어면 동작이다

스핀리킥(↵○)

회피성능과 관점이 강해진 느낌이다. 거드되면 상대의 가드방향이 돌아가버려 우선권을 점유할 수 있고, 거드되지 않으면 살인적인 딜레이가 생기므로 거리를 잘 보고 사용하자.

롤링 라이트리킥(↵○)

느리고 상단이긴 하나 히트시키면 일격에 큰 데미지를 입힐 수 있다. 거드되어도 상대방에게 거드 불능의 여러 후속공격을 시도할 수 있다. 상대와의 거리를 잘 계산해서 기술적으로 사용하면 좋은 효과를 볼 수 있다. 다룬된 상대에게 발목베기(↵○)와 회전 발뒤꿈치 내려찍기(→↻○)의 이치선다 공격으로 괴롭혀 주자.

좌 반월축(←○)

원발자세에서 나오는 그것과 똑같은 기술로 관정은 이쪽이 더 좋은 것 같다. 역시 카운터시에는 상대의 몸을 돌려버린다.

셋업 ▶ 레프트 플라밍고(→↻○)

라이트 리버스리킥에 비근가는 관정과 데미지를 보이는 강력한 기술이다. 중단관정도 강해 믿음직한 기술이긴 하나 리치가 짧아 중거리 이상의 거리에는 사용하지 곤란하다. 라이트 리버스리킥과 병용해서 사용하면 효율적이다.



참된 태그 토너먼트

라이트 사이드릭(↖)

새롭게 추가된 기술로, 길게 몸을 쭉 뻗어 사이드릭을 한다. 판정이 나 스피드는 좋은 편이나 이후에 후속공격이 마땅치 않고 데미지가 적다는 게 흠이다.

라이트 리버시리 콤보(↖ ○ ○ ○)

라이트 리버시리의 단점을 보완하는 기술이다. 오른 편지에서 바로 라이트 리버시리로 연계되는 기술로, 전제공격에 최적이며 셋업 등의 여러 기술과 섞어 사용하면 상대방을 혼란에 빠뜨려 화염폭이 추도권을 잡을 수 있다. 능숙하게 사용할 수 있도록 연습을 해두자.



▲변제가 따로 없다!



라이트PK 콤보(↖ ○ ○)

오른 편지 후 파 변월속(↖○)으로 연계되는 기술. 라이트 리버시리 콤보(↖ ○ ○ ○)와 마찬가지로 콤보 도중에 변월이 없으며 셋업 등의 기술과 섞어서 사용해 주자.



▲이것도 변하지 않다!

라이트 잼 & 스핀릭(↖ ← ○)

오른 편지 후 스핀릭으로 연계된다. 그러나 가드시켜도 상대방의 가드가 돌아가지 않는 단점이 있다.

플라즈마 블레이드(오른발 자세에서 배후를 보고 있을 때 ○)

배후를 보고 있는 상태에서의 플라즈마 블레이드(↖ ○ ○)와 같은 기술이다. 하지만 차는 발이 오른발이 아닌 왼발이다. 오른발 플라즈마 블레이드와는 달리 히트시 상대방을 공중콤보가 가능할 정도의 높이로 띄운다. 하지만 기술 후 원발자세이므로 오른발자세에서 시도할 수 있는 강력한 공중콤보는 불가능하다. 왼발 자세에서 뒤돌기(○) 직후 바로 플라즈마 블레이드를 쓸 수 있는 자세가 되는데 그 경우 쓸모가 있을지도 모르겠다. 외의로 화염이 플라밍고를 시도하다가 상대에게 배후를 보이는 경우가 많은데 그런 경우에 후시?

레프트 플라밍고

레프트 잼(○)

플라밍고 중에 나오는 잼은 일반자세의 잼보다 사용 후 데미지가

적다. 플라밍고 잼의 반복만으로도 경력이 적은 상대를 혼란에 빠뜨릴 수 있을 정도로 그 성능이 좋다. 잼을 히트시킨 후 중단기술, 잼기 등의 이지신다 공격의 패턴이 유효하다.

레프트 백블로우(↖)

일반자세에서 나오는 머리를 백블로우(↖)와 동일한 모션이나 가드되었을 때의 딜레이가 조금 더 짧다. 히트시키지 못했다면 상대방의 반응을 보고 대처하자.

플라밍고 라이트 스위프(↖)

하단기술로, 히트시 상대를 무조건 다운시킨다. 히트시 플라밍고 라이트 스위프(↖)로 도끼차기(일어서며 ○ ○)로 발목세기(↖)로 연결이 가능하다. '3'과는 달리 가드되면 상당한 경력이 생김으로 주의하자.

라이트 힐렌스(↖)

피우기가 가능한 중단자기 히트해도 상대방이 불안정하게 떠서 일반오른발자세에서 상대방을 띄웠을 때 가능한 콤보를 시도하기엔 조금 무리가 있다. 가드되면 상대방과 근접한 상태에서 경력이 생김으로 안전하게 사용하려면 상대방의 축연이나 배후돌아가서 사용하는 것이 좋다



▲이 정도가 되면 타겟도도 예습이다

플라밍고 사이드릭 콤보(○ ○ ○)

일반자세에서 나오는 사이드릭 콤보(↖ ○ ○)와 동일하다. 이것으로서 플라밍고 중 중단전제가 유리해진다.

라이트 플라밍고

라이트 잼(○)

레프트 플라밍고와 그것과 비슷하다. 기술 후에는 라이트 리버시리이나 셋업, 좌 변월속(↖ ○)으로 연계하는 것이 좋다.

플라밍고 라이트 사이드릭(○)

전좌에서는 카운터로 히트시키면 스텐더 힐 익스플로전(○ ○)을 추가라고 사용할 수 있었으나, 이제는 스텐 상태에서 회복할 수도, 피할 수도 있게 되었다. 셋업을 이용한 공중콤보는 불가능해졌지만 중단기로서는 여전히 유효하다.

레프트 힐렌스(↖)

라이트 힐렌스(레프트 플라밍고 중 ↖ ○)와 동일하다. 히트 후 왼발자세이므로 공중콤보를 시도하기 좀 더 까다롭다.

서프라이즈 선더힐(꺾근해서 ○)

'3'의 기본 감기에서 새롭게 변경된 선잡기 기술. 다이내믹한 모션을 보여준다. 후속으로 발목세기(↖)가 100% 들어가고 회전 발뒤

공치 내려찍기(→)↵)로 심리전을 노릴 수도 있다.



대편 힐(잡근해서 ↓↵←)↵)

장면에서 사용할 수 있는 잡기 기술 중 최고의 데미지를 자랑한다. 후속타로 발목베기(↵)가 들어간다. 하지만 잡기 해제가 쉽고 잡기 리치가 짧은 것이 아니다.



▲신 잡기, 역동적 모션을 보여준다

코브라 바이트 스로우(잡근해서 →↵)

잡기 리치가 길어 그리처럼 쓸만한 잡기기술이나 발동이 느려 잡기 해제가 간단하다는 약점이 있다. 사용 후 등을 보인 상태이므로 기상공격을 하려는 상대에게 매우 플라즈마 블레이드로 견제할 수도 있다.

스드 피쉬스로우(잡근해서 ↓ ↵)

잡기 판정도 좋고 리치 역↵)길다. 또한 잡기 해제가 쉽지 않다는 것도 장점으로 작용한다. 단, 데미지가 기본잡기와 동일하다는 것이 조금 아쉽다. 후속타로 발목베기(↵)가 들어간다.

볼 브레이크(잡근해서 →↵)

3,의 기본잡기였으나 커맨드잡기로 변경된 기술이다. 데미지는 기본잡기와 같으나 커맨드가 없고 해제가 어려운 것이 장점이다.



◀LP+RP로만 해제 가능해졌다

대편 힐 및 콤보

실로 놀라운 변화를 거두고 돌아온 화강이다. 오른발 자세에서 발동되는 신기술들의 유용성은 행동하기가 어려울 정도이다. 라이트 리버스킵 콤보(오른발 자세에서 ↵ ↵ ↵)는 '질권 3,와 달리 상대의 공격에 끊기거나 콤보 가드 중간에 앉아서 유희할 수 없을 정도로 초고속 콤보이다. 따라서 오른발자세에서 공격의 시작은 이 기술로 시작하는 것을 적극 추천한다. 라이트 리버스킵 3발을 모두 사용하는 것보다 2 발에서 라이트 플라밍고로 캔슬(오른발 자세에서 ↵ ↵→)하여 다시 오른킵을 연결, 다시 한번 여기서 셋업(오른발 자세에서 →↵),이나, 라이트PK 콤보(오른발 자세에서 ↵ ↵) 등으로 연결해서 상대를 정신없이 몰아가는 것이 기본적인 오른발자세에서의 전법이다. 이후에 라이트 플라밍고 페인트(★↵)로 다시 파고들어 공격하거나

우 반월축(← ↵) 혹은 미들 백블로우(→ ↵)으로 다시 오른발자세로 앞서 말한 오른발 기술들의 패턴을 조합해 견제하면서 상대를 몰고 가는 것도 좋다. 이것을 응용하면 상당히 다양한 패턴이 나오므로 기술들의 특성과 기술 후의 발 위치 등을 잘 생각해 자신만의 초식 등을 만들어 놓는 것도 하나의 재미일 수도 있겠다. 다만, 역시 상, 중단 기술들의 조합 인지와 반격기에는 조심해야만 한다. 중간중간 딜레이를 주거나 하단공격을 섞어 주면서 상대미가 반격기 타이밍을 잡지 못하게 하는 버리 액션의 조절이 필요하다.

원발자세의 근질 견제기로는 원부편 치(↵ ↵), 다발 킥(↵ ↵)을 기본으로 하여 원 어퍼(↵)로 먼저 시키거나 오른 어퍼(↵)로 연결시켜 카운터를 노리거나, 미들 백블로우(→↵)으로 오른발자세의 연결 기술들을 파생시키는 등의 패턴으로 연결할 수 있다. 개인적으로는 세 번째 미들 백블로우(→↵)으로 연결한 다음 오른발자세로 들어가는 것을 권한다. 원발자세의 근질 중단기로는 미들의 콤보(↵ ↵)와 라이트 토우 킥(↵)이 유용하며 미들의 콤보는 판정과 리치의 강화, 시간차 공격도 가능해서 쓸만한 기술로 바뀌었으므로 자주 사용해 주자. 라이트 토우 킥은 공격기이러기 보다는 빠르게 견제하며 상대의 기술들을 차단하는 성격으로 쓰는 것이 효과적이다.

중거리 이상의 거리에서는 회전 발뒤꿈치 내려찍기(→↵)와 스텝 인사이드릭(←↵ ↵)이 유효하다. 특히 회전 발뒤꿈치 내려찍기는 상대미의 횡이동을 추격한다기 보다는 횡이동을 저지하는 기술로, 가드된다 해도 상대가 가드 후 비틀거리므로 오히려 우편을 가지고 근질 오른발 공격들로 전환시킬 수 있다. 상대와의 거리를 좁히며 동시에 공격 우편권을 가질 수 있는 좋은 기술이므로 중거리 주위 중단공격기로 적극 활용하자.

스텝 인사이드릭은 발동 속도가 느린 발뒤꿈치 내려찍기 보다 더욱 빠른 스텝으로 공격해야 할 상황에서 가장 사용하게 된다. 문제는 TTT로 들어와 리치와 판정이 약화되었다는 건데 그래도 아직은 쓸만한 기술이다. 물론 가드시킨 후 우신권 같은 건 전혀 없다.

원발자세에서 쓸 수 있는 하단공격들은 그나마 빠르게 나오던 스매쉬 로우 킥(↵)가 특수중단의 콤보 시작 기술로 변화하여 하단공격으로 는 사용할 수 없게 되었다. 남은 것은 화이어 크래커 1단과 발목베기(↵) 밖에 없다. 두 기술 다 직접적인 하단공격으로 사용하기에는 조금 무리한 기술들이지만, 그나마 근질에서의 판정이 더 좋은 발목베기 쪽을 추천한다. 상대미가 하단기드를 할 것 같으면 발목베기 페인트에서 내려찍기로 변하여 중단공격으로 들어 갈 수도 있으나 변형이 그리 빠르지 않아 효과적이지는 않다. 역시도 이런 하단기술들을 사용하되보다는 이전에 강화된 잡기들을 하단기술 대용으로 사용하기를 권한다.



철권 태그 토너먼트

일반 링이동 중 나오는 전용 기술이 없는 화랑에게 그나마 추천할 만한 기술은 우 반월축(←○) 정도이다. 상대를 중심으로 시계방향 링이동 후 사용하는 것이 올바른 사용법이고, 이렇게 상대의 측면에서 오른 반월축을 카운터로 히트시키면 상대의 배후까지도 정찰할 수 있는 상황도 만들어지는데 이런 상황은 평강히 드물다고 할 수 있겠다. 단지, 상대의 측면에서 안전하게 오른발자세의 기술들로 연속적인 공격을 한다는 의미에서 필요한 패턴이다.

화랑의 대표적 이동기였던 레프트 플라밍고 케인트(→★○)는 자체의 링이동 능력도 상승한 반면 시스템상 직선계열 기술들의 링이동 추적 능력의 약화로 더욱 더 고성능이 되었다. 상대방이 백대시로 떨어진 축보정을 하는 것마저도 힘들어졌다. 플라밍고 사이드 퐁보(레프트 플라밍고 중 ○○), 라이트 힐렌스(레프트 플라밍고 중 ←○○)의 추가가 상대의 측면이나 배후를 침투했을 때의 공격 또한 강력해졌다. 중, 근거리전에서 빈번한 레프트 플라밍고케인트를 사용하여 상대의 공격을 유도한 후 회피하고 거리를 좁혀 들어가 여러 근접기술들로 파생시키거나 힐렌스로 상대를 띄워 공중 퐁보를 먹는 등의 다양한 패턴들이 존재한다.

라이징 플래이드(→★↘○○)는 가드시의 딜레이 증가와 링이동 추적능력이 약화되었다고는 하지만 여전히 강력한 기술이다. 상대를 정말 높이 띄우기 때문에 평소에도 공중에서 히트시키기 힘든 여러 가지 강력한 기술들을 공중폼으로 넣을 수 있다. 화랑이 직접 공중폼을 넣어도 좋겠지만 라이징 플래이드 히트 후 재빨리 체인지하여 타 캐릭터의 여러 공중폼을 넣는 것도 추천한다.

잡기기술은 쉬운 커맨드에 해체가 까다로운 불 브레이크(잡근해서 ○)나 기본 우속잡기(잡근해서 ○)를 주력으로 사용하는 것이 좋다.

사용방법으로는 레프트 플라밍고 케인트 중 왼 쪽을 히트시킨 후나 가드시킨 후 경적을 이용해 시대로도 좋다. 또한 앞야 대시로 깊숙이 파고 들어가 라이징 플래이드를 견제하여 상대기드를 하고 있는 상대방의 의표를 찌르는 법 등이 있다. 하단기가 부족한 화랑인 만큼 하단기술을 대신하는 벨런스 있고 다양한 공격을 위해 잡기기술은 꼭 필요하다. 결정적인 데미지를 주는 잡기가 없는 것은 아쉽지만 이 정도로 잡기가 강화된 것만 해도 정말 다행스러운 일이 아닐 수 없다.



▲신기술 라이트 힐렌스를 이용해 독서해서 만들어 본 폼보



◀라이트 힐렌스 미트 후엔 미트 가능하다



아머킹!(ARMOR KING)

철갑의 전사 부활! 그의 파워 키보다는 타격기에 치중한 파이팅 스타일을 보인다고는 하나 결코 감기계열의 기술도 부실하지 않은 벨린스가 잘 맞는 만능형 캐릭터 아머킹. 기존의 상, 하단권치를 견제하는 기술에서 피우는 기술들로 연결시켜 공중공포를 노리는 단조로운 패턴에서 탈피해 대폭 추가된 신 타격기들을 활용으로 '해리슨' 레슬링의 극에 올라선 모습을 보여준다.

변경점

「철권2」 때부터 아머킹의 역명을 떨치며 영남 플레이스 매니아들의 스포츠가사라졌다는 것이 가장 눈에 띄는 변경점이다. 대신 이것들을 대체하는 기술로 추가되어 정적외점핑 노와 생성은 관념이 집중된다. 없어 대니얼에 나오는 연속점핑과 추가로 타격기와 점핑의 밸런스도 어느 정도 맞춰지게 되었다. 아머킹의 강행인 점핑들이 강대하므로 강력한 중앙 타격기들로 상대의 상단가드를 유도한 후 점핑로 불협적인 데미지를 주던 「2」 때와 정반대로 어느 정도 통용된다.

기술 설명

원투펀치(→, ←)

모든 캐릭터들에게 공명되는 기술이지만 아머킹의 것은 「2」 때부터 터무니없이 좋은 판정으로 약점이 높았다. 이번 작에서도 예전만큼은 아니라도 매우 좋은 판정을 가지 견제기로 매우 유용하게 사용된다. 손바닥으로 상대를 가격하는 킥과는 달리 아머킹은 주먹을 사용한다.

제일릭(→→)

긴 리치와 좋은 판정으로 중거리 견제기로 상당히 효율적이다. 데미지 또한 만만치 않으므로 스매쉬 어피(→→), 어피 장지(→★↘)와 함께 주력 중단 공격기로 자주 사용하게 된다.

스매쉬 어피(→→)

카운터 상대방을 띄울 수 있다. 가드당했을 때 상대방과 밀착된 상태에서 딜레이가 주어지나 치명적인 정도는 아니다.

그랜드 스매쉬(→★)

하단권정으로, 스매쉬 어피(→→)와 이지선다리의 견제기로 쓰인다. 데미지는 미약한 수준이나 카운터로 히트시키면 상대방을 스텝시킨다. 원조 킥과는 달리 여기에서 연계되는 감기기술은 없다. 빠르게 입력하면 자이언트프랩(점근해서 →↘↘) 등의 감기로 연결시킬 수는 있으나 조금 힘들다.

어피 장지(→★↘)

전력의 블랙 스매쉬를 대신하는 특수 중단의 타격기. 히트시 무조건 상대방을 띄워 공중공포가 가능하다. 없어 대시에서 파생되어 상대방의 상단기술에 대해 회피성능이 있으며, 빠르고 좋은 판정으로 가장 잘

이 사용하게 되는 주력 중단기가 될 것이다. 다만, 특수중단으로 상단가드, 하단가드의 어떤 상태에서도 가드가 가능하고 반시계방향의 찢이중에 약한 면을 보인다는 것이 조금 아쉽다.



▲주먹이 아니라도 무시하지 마라!

세도우 블러이트(★↘↘)

공격판정은 상단, 하지만 발동이 상당히 빨라 상단이 전혀 문제되지 않을 정도이다. 판정도 좋고 리치를 하여 내는 기술이어서 리치 또한 상당한 건편이다. 중, 장거리 기습 공격용으로 대단히 쓸만하다.



▲힘을 재확인하는 것은 스피드?

트러스틱(→↘)

근거리에서의 좋은 판정을 가지 근접 난타전에서 유용하게 쓰인다. 데미지도 만족할만한 수준이며 공중공포용으로도 괜찮아 상당히 쓸만



한 기술이다. 상단이런 찢과 반시계방향 찢이중에 약한 것이 흠. 원조 킥의 893·리 같은 용법으로 사용하게 된다.

▲이이 실체 레슬링에선 모프 변형 후 연속공격으로 이용한다

블랙 슈더태클(→)

긴 리치를 리시하며 공격하므로 중, 장거리 대치시 큰 데미지를 노리고 가끔씩 사용에 불만만 기술이다. 원조 킥 것과는 달리 상대방이 가드시에 상대에게 배후를 보이게 되므로 주의하자.

어피킥(원이동 중 →)

근접 기습 중단기로 매우 쓸만하다. 리치가 짧은 것이 흠. 히트 후 반가 추격다가 있을 줄 알았는데 간발의 차이로 연결이 되지 않았다.



▶오른 눈도 불로써 거품!

철권 태그 토너먼트

수평 슥(->)

데미지가 만만찮고 핏이동에도 강한 편이나 상대판정에 스피드가 상당히 느린 편이라 마음놓고 쓰기가 힘들다. 잘 생각해서 사용하자.

점진 니(->★↘)

여기 장저(->★↘)가 블록 스페쉬의 대신이라면, 이것은 다크 스페쉬에 대응하는 기술이라는 인상이 깊다. 중단 판정에 없어 대에서 나오는 기술이므로 이번 작에 새로 추가된 연속잡기와 함께 이지션 다식으로 사용하는 것이 적당하다. 원거리에서는 가드시 상대 땅의 가드를 흔들리게 하는 효과도 있으므로 거리를 잘 조정해서 사용하면 사후 딜레이를 줄일 수 있다.



◀원선결?

올러치기 엘보(입어서며 >)

카운터 히트시 상대방을 뒤를 보게 만든다. 이때 여피 장저(->★↘)



로 연결하여 공중콤보를 노리면 막대한 데미지를 입힐 수 있다. 노멀 히트시에는 상대방은 그냥 쓰러지는데 이 경우에도 여피 장저로 추기타를 넣을 수 있다.

프렛싱 엘보(↓)

다운공격용이다. 중단공격 판정도 가지고 있으며 시스템적으로 낙법이 이뤄졌으며 팔동 스피드도 느려 그다지 쓸모는 없는 것 같다. 하지만 리버스 테스벨의 볼(상대 좌측면으로 접근해서 > or <) 후에 사용하면 상대가 이것을 거의 피하지 못하고 맞게 된다.

아리릭(↓>>> or ↓>>>)

하단판정으로 하단공격이나 다운공격으로 유용하다. 가드되면 치명적인 딜레이가 기다리므로 하단전제용으로 사용할 때는 잘 생각해서 사용하자. 리지가 길고 발동이 빠른 점을 이용해 상대방의 태그 처치에 사용할 수도 있다.

로우 드림릭(↘)

하단이 빈약한 여피에게 몇 안되는 하단 공격 기술. 발동시간이 꽤 오래 걸리려 눈으로 보고 오라 하기가 쉬운 편이다. 조심해서 사용하자.



넥 커트릭(↘)

원조 킹의 레그 델리어트와 비슷한 성격의 기술이다. 상대 회전제일의 날 아차기로 히트시켰을 때 막대한 데미지를 보정한다. 회전제일 공격의 특성상 핏이동을 저지하는 성질도 가지고 있다.



▲막-감

급소차기(배후를 보이는 상태에서 >)

킹의 그것과 동일한 기술로. 짧은 리지 때문에 그다지 큰 효과를 기대하기 어렵다.

스타이너 스크루드라이버(접근해서 >, ↓↓>>)

기본잡기인 브레인 바스터(접근해서 >)에서 파생되는 잡기로, 전직의 티무니없는 데미지에서 35로 앞맞게(?) 조정되었다. 커멘드도 간단하고 후속타로 아리릭(↓>>> or ↓>>>)이 100% 들어기므로 주력 잡기로서 손색이 없다.

DDT(접근해서 >↘)

킹의 젓과 달리 선 자세에서 빠르게 입력할 수 있다. 비교적 간단한 커멘드에도 높은 데미지를 보장하므로 의도적으로 노릴만 하다. 잡기 해체도 >>로 십사리 풀리지 않는 장점을 가지고 있다. 단, 후속타가 불안정한 것이 조금 아쉽다. 원투펀치 등을 히트시킨 후 히트 경직 도중에 입력해 주는 방법으로 시도하는 것이 좋다.



자이언트 스윙(접근해서 >↘>)

전직의 아이징 최강의 잡기. 킹의 젓과 같이 잡기 해체도 쉽고 낙법 또한 가능하다. 그러나 긴 잡기 리지와 빠른 발동으로 인해 여전히 쓸모가 있는 잡기이다. DDT(접근해서 >↘) 같이 원투펀치 등에서 연결시켜 주는 것이 유효한 패턴이다.

아머드 드라이버(접근해서 ↓>)

>>>라는 데미지에 비해 커멘드의 효율성 측면에서 따져 보았을 때 그리 좋은 잡기는 아니다. 잡기 기술이 들어간 후, 상당 시간이 지난 후에도 해체 커멘드를 입력해도 유효하므로 더욱 더 사용 가치가 적어진다. 킹과 태그시 특수 태그잡기로 연출한다는 것을 제외하고는...

마운트 포지션(다운된 상대에게 접근해서 >> or <>)

킹에게 추가된 다운 잡기로, 누워있는 상대에게 얼티메이트 태클(↓>> or <>)의 자세로 올라간다. 이후에는 얼티메이트 태클의 편지연타를 후속타로서 넣을 수 있다. 팔 풀기나 기타 연계기술로는 연계되지 않고 오직 편지 연타뿐이다. 잡기 판정은 좋은 편이나 마땅하게 '이런 상황에서 꼭 들어간다'라고 할 수 있는 확실한 경우는 없는 것 같다.



▲폭우 예뻐 보인드

연속 잡기

아이킹에게 추가된 잡기는 총 3개의 루트로 파생된다. 비교적 높은 데미지의 스트레치 머플러로 분기시키는 것을 추천하나 박혀있는 연출을 원한다면 트리플 마운트펀치 폭을 추천한다.

초크 슬리퍼(최근해서 →★\△●●)

연속잡기의 시작이 되는 기술로 상대의 등뒤로 돌아가 목을 흔들어 줘는다. 이후 두 가지 잡기로 파생이 된다.

하트 넓은 스톱렉스(초크 슬리퍼 중 ③ ●● ●●)

목을 쥐는 상태에서 상대를 뒤로 던져 버린다. 이후에 연계되는 잡기는 없고 이것으로 끝이다.

몸통잡기 슬리퍼(초크 슬리퍼 중 ●● ●● ●●)

목을 쥐는 상태에서 상대방과 함께 넘어져 버린다. 이후 두 가지 잡기로 분기가 된다.

트리플 마운트펀치(몸통잡기 슬리퍼 중 ●● ●● ●●)

상대의 몸 위로 올라가 뒤방수를 세게 3대 가격한다. 박혀만질!

스트레치 머플러(몸통잡기 슬리퍼 중 ●● ●● ●● ●●)

상대의 다리를 붙들어 허리와 함께 떨어 버린다. 데미지는 이것이 가장 크다.



▶가장 큰 데미지를 노린다면 마지막은 역시 스트레치 머플러이다

대전 림볼보

사실 여러 잡지(→★\△●●)는 예전 '철권 2'시절의 볼레 스매쉬와 비교할 수 없는 낮은 성능이다. 특수중단이라 하던가드, 상단가드의 어떤 자세에서도 가드할 수 있고 나오는 스피드도 기대 이하이다. 하지만 이것은 '철권 2'때의 볼레 스매쉬의 지나치게 좋은 성능을 비교했을 때 그렇다는 것이고, 밸런스 면에 볼레 이 정도면 적당하리라는 생각이 든다. 근, 중거리전에서 적극적으로 사용할 것을 권한다. 여러 잡지 히트시 후천 콤보는 다시 한번 여러 잡지 ●● 아이리크 1발(△●●)로 피니쉬하거나 라이트 스트레이트 레프트 여러(○●● ●●) ●● 트리스키(→●●) 등이 있다. 손이 빠른 플레이어이라면 여러 잡지 히트 후 곧바로 섀도우 엘리먼트(→★\△●●)나 침핑 니(→★\△●●)를 하는 것도 가능하지만 조금 힘들다.

중거리 전제기로는 트리스키(→●●)와 섀도우 엘리먼트(→★\△●●)가 좋은 효과를 보여준다. 트리스키는 상대의 공격을 쳐내거나 필이동 대시 등의 움직임용 차단하는데 좋은 기술이다. 단, 반시계방향 필이동에 조금 약한 면이 있으므로 주의해서 사용하자. 섀도우 엘리먼트는 상대의 필이동 추격능력이 좋고 무엇보다도 스피드가 엄청나게 빨라 기술적으로 사용하기에 좋은 기술이다.

근거리 전제에서는 원투펀치를 중심으로 한 여러 가지 콤보 패턴으로 상대의 공격을 차단하며 아이킹의 페이스로 뚫고 가는 것이 기본이다. 원투펀치를 히트시켰다면 히트경기를 이용한 선입력 잡기의 시도도 괜찮고, 열보(△●●)나 신기술 중 어퍼컷(필이동 중 ●●) 등의 중단 기술들로 빈틈없이 후속공격을 해 나가는 것도 좋다. 신기술 중 울러지기 열보(필이서비 ●●)를 잘 활용하면 좋은 효과를 얻을 수 있다. 중단판정에 노브 히트시 다음되는 상대에게 여러 잡지로 추가타를 날릴 수 있으며 카운터 히트시엔 상대방을 배후로 보게 만드므로 이때 어퍼 펀치로 상대를 곧바로 뛰우고 공중콤보를 먹일 수 있다. 여기까지 성공하면 실로 막대한 데미지를 입힐 수 있다.

잡기기술은 슈타이너즈 파워드라이버(최근해서 ③ 후 ↓↓↓●●)를 기본으로 하고, 여유가 된다면 DIT(최근해서 ✓/●●)나 자이언트 스텝(최근해서 →✓/△→●●)을 시도하자. 연속잡기는 알아 대시 중 시도할 찬스는 많이 나오지만 시스템상으로 연속잡기가 해제되기 쉬우므로 끝까지 성공하는 경우는 거의 드물다. 하지만 성공하게 되면 막대한 데미지를 주므로 시도할 가치는 충분하다.

하단기술로 새롭게 추가된 모두 드롭키(✓/●●)은 발동 모션이 생소해 처음 경험하는 사람들은 당해 주겠지만 역시 익숙해지면 눈으로 보고 따기 쉬운 기술이다. 따라서 기술적인 하단공격으로 가끔씩 시도할 만한 하지만 낯설 하지 않다.



킹(KING)

새롭게 근·중단기술들의 추가로 타격기계열이 더욱 강화되었다. 단지 여전히 필이동 연속 잡기, 하단잡기, 다운잡기 등의 특수잡기의 성능이 나쁘고 활용도가 적다는 것은 아쉬울 뿐이다. 따라

서 성능이 그나마 좋은 편인 몇 안되는 타격기에 치중해 싸움을 이끌어 나가야만 한다. 킹 그에게 리얼만큼은 파이팅을 기대하기는 무리인 것일까?

변경점

큰 '중거리 중단기'가 부족했던 '킹어프 오브 폭과 불' 링 스타트가 추가되어 큰 '중거리'전에서 상대에게 압박했다. 기존의 기술들도 미묘하게 재조정되었으나 전체적인 점 범에는 큰 변화는 보이지 않는다. 킹의 주력 근접 경제콤보였던 라이프 스트라이크 레프트피어 우어레프트 마블락이 더이상 자살 콤보이 되지 않는다. 이로써 라이프 스트라이크 레프트피어 기술의 자살경제 용어의 사용 여파는 없어졌다. 그와 마찬가지로 카운터 히트에도 파생되는 스텝 스매쉬가 히트하지 않는다. 허드잡기의 발동여부도 약간 달라졌으며 여럿이 다룬잡기나 웨이동 중 연속잡기의 파생도 나쁘기는 마찬가지다.

기술 설명

장저(☹☹)

편지가 아닌 손바닥이다! 타 캐릭터들의 같은 커맨드의 것과 비교해 볼 때 편지가 그저 그렇고 사용 후 딜레이가 크다.

재일릭(→☹☹)

긴 리치와 좋은 판정으로 중거리 견제기로서 상당히 효율적이다. 데미지 또한 만만치 않으므로 스매쉬 어프(→★☹), 물 링 스텝(→☹☹) 등과 함께 주력 중단공격기로 자주 사용하게 된다.



데미지 예대력?

스매쉬 어프(→★☹)

카운터시 상대방을 띄울 수 있다. 가드당했을 때 상대방과 밀착된 상태에서 딜레이가 주어지나 치명적인 정도는 아니다.



그랜드 스매쉬(→★☹☹)

하단판정으로 스매쉬 어프(→★☹)와 처음 동작이 비슷해 이질선다격의 견제기로 쓰인다. 데미지는 미약할 수준이나 카운터로 히트시키면 상대방을 스턴시킨다. 스텝시 제규어 백브레이크와 파워 봄으로 연계된다.

893·릭(☹☹)

빠르고 긴 리치, 막강한 판정, 근거리에서 가드시 상대의 가드를 흔들리게 하는 등 이 기술의 활용도는 최고이다. 하지만 상단판정에

사용 후 배후를 보이는 위험부담으로 인해 주먹으로 사용하기에는 무리가 따른다. 하지만 최소한 상대방이 이 기술을 알아서 흘리고 기생 어프 등으로 반격을 하는 최악의 상황이 연출되는 경우는 거의 없으니 적절한 타이밍이라면 과감하게 공격해 주다. 클린 히트시 다운된 상대방과 거리가 가까우므로 문슬트 보드프레스(☹)로 다운 공격을 노리자.



▲물 건너 물 너리 녀석들은 이것을 '범벅질' 막이려고 부르기도 한다

브루담 사이클론(☹☹)

킹의 근접 중단공격 기술의 핵심이 되는 기술. 중단 2번타의 기술로서 발동도 그리 빠르지 않고 판정도 크게 좋은 편은 아니지만 사용 후 딜레이가 없다는 것이 큰 매력이다. 파워 또한 막강하고 공중콤보용 기술로서도 안정성적으로 히트하므로 공중콤보 기술로서도 최고의 활용도를 자랑한다. 다만 전방 대시(→) 중에는 플라임 크로스 슝(→★☹) 커맨드와 겹치기 때문에 사용할 수 없다는 점이 큰 아쉬움으로 남는다.

블랙 볼(→★☹☹)

앞타 대시에서 정식으로 파생되는 유일한 중단 기술. 거드시 딜레이가 큰 것이 단점이나 판정이나 데미지 면에서는 만족할 만한 수준이다. 카운터로 히트시켰을 경우 상대방은 배운드되어 공중으로 뜨게 되므로 공중콤보를 시도할 수 있다. 앞타 데시 중 연속잡기와 이치선다로 사용하기 위해 만들어 놓은 기술인 것 같으나 오히려 심리전으로 사용하는 것이 효과를 볼 수 있다.



레그 엘리먼트(침이동 중 ☹☹)

단발 기술임에도 불구하고 믿기지 않는 파워를 보여준다. 상단이라는 판정과 의외로 느린 발동이 아쉬우나 최전계열 기술로 침이동에 강하고 사용 후 다운되어 큰 반격을 당하지 않는다. 침이동 공방전에서 큰 한몫을 노리고 가끔 사용해 즐긴한 기술이다.



레그 브레이크(↓☹☹)

킹의 얼마 되지 않는 하단 기술 중 하나. 결정적으로 발동 스피드가 느려 익숙한 상대에게는 히트하기 어렵다는 결점이 있지만 거드시 커드 딜레이가 없는 장점이 있다. 히트시킨 후 다운잡기나 간단한 공중콤보로 연결할 수 있다. 특정 상황에서 다운공격으로 큰 데미지를 줄 수 있지만 다운공격으로서의 효율성은 크게 기대하기 어렵다.

술더 태클(←↹)

긴 거리를 리시하며 공격하므로 중, 장거리 대치시 큰 데미지를 노리고 가끔 사용에 불만한 기술이다. 가드되면 상대방의 가드를 비틀거리게 하지만 특별히 우선권을 가지지 않는다. 어쩔지런 공중공포로도 히트시킬 수 있다.

다미빙 보디프레스(→↹)

전신을 날려 상대를 밀쳐 놓아 버리는 기술로, 발동이 매우 느리 큰 효과는 기대하기 힘들다. 근거리에서 가드시 상대방을 비틀거리게 만든다. 다운공격 판정도 있다.



▲카운터! 심판 카운트 부탁해요!

물방 소베트(→↹)

새로 추가 된 중단기 기술로, 낮게 날아 몸을 회전시켜 상대방을 공격한다. 발동 스피드도 빠르고 데미지도 만족할 수준으로 상당히 고성능 기술이다. 근거리에서 쓰기에는 조금 무리가 있으므로 거리를 잘 조정에 사용하자. 가드되었을 때도 상대의 가드를 흔들리게 하므로 딜레이다 있다.



급소차기(위면 상태에서 ↹)

배후를 보이는 상태에서 사용할 수 있는 중단기 기술. 카운터로 히트시켰을 때 상대를 스턴시킨다.



엘보 폭(↘↹)

보루말 싸이클론과 함께 킹의 근접 중단기의 핵심이었던 엘보(↘↹) 후 기존의 폭(↘↹) 기술이 추가되어 연결이 가능해졌다. 엘보가 히트하면 폭은 무조건 히트하며 엘보 기술의 고성능으로 인해 근접에서 사용 빈도가 매우 잦다. 엘보를 가드시키면 상대의 가드를 비틀거려 우선권을 가질 수 있다. 카운터로 히트시켰을 때에는 상대를 다운시키며 아리리(↘↹) or ↘↹ or ↘↹) 등 으로 다운공격이 가능하다. 근접전 - 난타전에서 펀치기술들과 섞어 적극적으로 사용하자.



▲정말 고매운 기술이다

브레인 바스터(점근해서 ↹)

킹의 우측 기본잡기. 데미지도 좋고 기술 후 기상 하단 킥으로 상대에게 추가타를 먹일 수 있다.

머슬 바스터(점근해서 ↘↹↹)

상대를 어깨 위로 올린 후 높이 쥘때서 쥘어 버린다. 데미지도 만만찮으며 무엇보다도 커맨드가 어렵지 않아 실전에서 자주 사용하게 되는 잡기이다. 사용 후 상대에게 등을 보이고 있으니 문실트 보디프레스(↹)로 다운공격을 노리는 것도 좋다.



▲덜 수 없는 포즈

투스톤 파인드라이버(점근해서 ↘↹↹)

자이언트스웨(점근해서 ↘↘↘↘↘)이 낙범이 되는 판계로 실질적인 킹의 정면 단발잡기 중 최고의 데미지를 주는 잡기가 바로 투스톤 파인드라이버이다. 난해한 커맨드 때문에 실전에서 사용하기란 조금 무리가 있을지도 모르겠지만 간헐 커맨드(↘↘↘↘)를 이용하면 훨씬 입막이 수월해진다. 투스톤 파인드라이버 후 조금이라도 상대방이 늦게 기상한다면 다운잡기가 추가로 들어가서 상대에게 엄청난 데미지를 줄 수 있다.

자이언트 스웨(점근해서 ↘↘↘↘↘)

빠르게 발동하고 리치도 길지만 잡기 해체가 간단하고 던져진 후 낙범이 없다. 낙범이 되면 기본잡기 수준의 데미지밖에 주질 못한다.

DDT(점근해서 ↘↘↘↘↘)

데미지는 투스톤 파인드라이버(점근해서 ↘↘↹) 다음으로 큰 단발 잡기이나 커맨드가 어려워 사용할 기회는 극히 드물다. 하단펀치 등으로 상대를 견제한 후 DDT 커맨드를 입력해 주면 반격하려는 상대의 공격을 무시하고 잡아 버리는 경우가 있다.

대전 킥 및 돌보

새롭게 추가된 엘보 폭(↘↹)과 물방 소베트(→↹)로 근, 중거리전에서 유리해진 킹. 근접에서의 장제(↹↹) 엘보 폭으로 이어지는 전제는 좋은 효과를 보여준다. 스매쉬 어퍼(→↹), 제일릭(→↹) 등의 중거리 중단기술과 격렬히 연결하여 상단가드를 유도하여 잡기기술을 시도하는 패턴으로 나가는 것이 좋다. 잡기기술 중 부담없이 시도하기 좋은 단발잡기가 적당치 않다는 것은 아쉽지만 그나마 머슬 바스터(점근해서 ↘↹↹)가 판정도 좋고 잡기 해체가 잘 안되므로 이것을 주된 잡기로 이용하자. 전작에서는 낙범하는 상대에게 다가가 투스톤 파인드라이버(점근해서 ↘↘↹)를 시도하는 패턴도 그리지러 유효했으나 이번 TTT에서는 낙범 종류의 증가로 이것도 여의치 않아졌다.

킹이동 중에 나오는 연속잡기는 킹이동 반경이 커 상대의 공격을 피하려던 위우나 발동이 너무 느리 중우이상예전 거의 쓸모가 없다고 할 수 있다. 앉아 대시 중에 나오는 압 브레이크(점근해서 →↘↹)로 시작하는 잡기는 볼클 볼(→↘↹)과 섞어 시도하면 가끔 성공할 수 있기도 하다. 하지만 역시 드래곤슬리퍼나 물방 테스크레이플러가 이

지는 경우는 드물고 트리플 압 입력이거로 파싱시켜 해체 확률이 적고 적당한 데미지를 줄 수 있는 쪽을 추천한다.

공중콤보 부분에서 있어서 적당한 피우기 기술도 없으면더러 비운 후 큰 데미지를 주는 콤보가 없는 것예게 구태어 공중콤보를 강조하고 싶지는 않다. 철권 2의 락이나 다이나마이트 어퍼(↓↘↻), 스매쉬 어퍼(→↵) 카운터 히트시에 부담없이 쓸 수 있는 콤보로는 라이트 스트레이트 레프트 어퍼(↻ ↻) 후에 브루발 사이클론(↻ ↻)으로 이어지는 안정적 콤보를 권한다. 데미지가 조금 적게 느껴지지만 이 이상의 데미지를 주는 콤보도 거의 없고 안정적으로 히트하므로 이것을 쓰자.

하단공격으로는 역시 사용활만한 적당한 기술이 없다. 근거리라면 라이트 로우키(↘↻) 정도로 재갈하게 견제해 주고, 조금 먼 거리를 기술적으로 공격하려면 역시 올버 거자막의 식의 아리키(↓ ↻ ↻ or ↓↘↻ ↻ ↻)을 이용해 봐야 한다. 아리키는 3발 모두 사



미셸 창(MICHELLE CHANG)

세월의 흐름을 이겨내지 못한 것일까? 몇몇 기술들의 약화와 시스 템상의 불리함으로 전체적인 약화가 눈에 두드러지는 캐릭터 미셸. 그녀에게 있어서는 이번 TTT는 경건기인지 상당히 힘든 모습을 보여준다. 날아가면 갈수록 그 강렬함이 하늘을 찌르는 '썩' 울며 스테미너 유저법이라도 배워줘야 할 것 같다.

반점점

「철권 2 때와 비교해 기술면에서 큰 발전이 없는 캐릭터의 마저 기본적 기술들의 구성은 클리어와 거의 동일 하지만 클리어가 가진 몇몇 기술들의 부재로 전체적으로 상당히 약화된 모습을 보인다. 주력 중단기인 오심주가 히트해도 상대가이 대응되지 않는 것이 매우 아쉽고, 새콤 생긴 신기술들의 생명이 그리 좋지 않은 것 역시 아쉽다. 평범이 좋아 상대의 공격을 일어서 클리어와 방향을 노릴 수 있던 침투통치로가 더 이상 상대방을 뚫을 수 없게 되었다는 것도 아쉽다. 일부는 중 해나. 또한 공중콤보 후 무명하게 지어 넣을 기술도 없어 미셸은 「철권 2 때와 인양으로 승부하는 마저조차도 없게 만들었다. 상대를 공중에 띄운 후 만들어지던 4인이 피가는 클리어 사적인 콤보를 사용해서 한다는 것은 정말 괴롭다(「철권 2 시절의 초반 콤보 정도밖에 통용이 안 된다). 유일하게 파워업 안 된 것이 있다면 「개 3 복장」이 생겼다는 정도일까...

기술 설명

통천포(↻ ↻ ↻)

상, 중, 중의 판정으로 「철권 2 때부터 꾸준히 적용되어 온 견제와 공격을 동시에 해낼 수 있는 기술. 2번에 공격에서 장공포(↻ ↻ ↻)로 변신이 가능하여 이자전사의 심리전도 시도할 수 있다. 첫발이 카운터 히트하면 3발 모두 히트하여 공중콤보를 날을 수 있다. 원점 모션으로 시작하므로 판정도 좋다.

용하는 것 보다 단발로 견제해 주는 것이 안전하며 스핀링 스매쉬로의 전환은 절대 비추신다. 태그 팔리어트(축이동 중 ↻)는 상대의 필이동을 저지하며 큰 데미지를 노릴 수 있는 강한 단발기술이다. 그러나 발동이 의외로 느리 히트하기가 쉽지 않지만 상대의 필이동을 저지하며 곱을 주는 용도로 충분하다. 율이 좋아 히트하면 정말 막대한 데미지를 줄 수 있으므로 가끔씩 필이동을 저지하기 좋아하는 싸움나는 대전 상대에게 경고의 메시지로 한번씩 날려주는 것도 좋다.

중거리, 근거리 카운터 기술로 적극 추천하는 것은 883·킵(↻)이다. 중거리에서 사용하게 되면 가드당했을 때 상대를 비틀거리게 하지 못하므로 위험한 하지만 근거리에서는 마음놓고 카운터 히트를 노린 견제기로서 적극 활용해주자. 단, 레이하지에게는 일월(꺾)과 중상대 오븐발 히트시 발명이라는 상단 ↻ 카운터 자동 반격기가 존재하므로 봉인시키자.

천포(↻)

통천포(↻ ↻ ↻)의 마지막 세 번째 모션만 단독으로 한다. 상단기기술을 출리는 특징이 있어 편지 난타전에서 상대의 상단면의 등을 울리며 사용하는 것이 주된 사용법이다. 히트 후 봉신도 히트시와 마찬가지로 공중콤보가 가능하다. 필이동 약하므로 주의하자.



▲천포

호신주(→↻)

근접 중단기로 유용하게 쓰였던 이 기술은 더 이상 상대방을 다룬시 키지 못했다. 그러나 아직 스피드와 판정 방은 견제하므로 근접 견제기 로 활용하자. 미셸에게는 클리어와 달리 방향전 공중콤보를 기술이 없으므로 공중콤보를 기술로도 상당히 유용할 것이다.

질보공권(↓↘↻)

미셸에게는 아쉽게도 이 기술 후 절묘연구가 존재하지 않아 시인과 심리전이나 공중콤보로 이용 하기는 여의치 않다. 스피드가 빠르고 판정은 좋지만 데미지가 그리 크지 않다. 그러나 기술 히트시 상대를 다룬시킬 수 있다는 점도...
 ▶행오 공파서? 그러나 타우니엄어 작은 데미지



전소퇴(있으며 ○○)

빠른 스피드와 좋은 판정으로 근접 하단 견제기로 사용된다. 가드되었을 때의 딜레이가 적어 오히려 먼저 공격할 수도 있을 정도이다. 다용공격으로도 효과적이다.

신각전소퇴(○○ ○○)

전소퇴(있으며 ○○)와 같으나 상단 ○○릭 후 전소퇴로 들어간다. 상단 ○○릭의 빠르고 좋은 판정으로 상, 하의 복합 견제기로써 그 가치가 더욱 빛난다.

후소권펀치(있어 전진 시작시 ○○ ○○)

전작에 비해 안정성이 높았다. 상대방의 횡이동, 백대시 중에 맞춰도 거의 2발 모두 히트한다. 단, 여성 캐릭터에게 2발 모두 히트하기가 힘든 것은 이견하므로 사용을 자제하자. 얇은 자세에서 펀치를 히트시킨 후 창공포(있어서며 ○○)와 이지선다 공격으로 사용하는 것이 보통이다.

대전봉투(↖ ○○ 히트시 ○○)

첫발이 히트되지만 2발까지 발동이 된다. 히트했을 때의 딜레이는 막강하나 발동이 조금 느리고 가드시에 딜레이가 상당한 것이 흠.

연권대전봉투(○○ ○○ 첫 번째 공격이 카운터 일 때)

미결 최고의 피우기 기술로 첫발이 카운터일 때만 발동이 된다. ○○의 모션으로 시작하는 만큼 판정은 매우 좋으며 카운터 히트도 그리 까다롭지 않다. 3발 모두 히트 후 리시로 추적해 공중콤보를 연계시키는 것이 이 기술의 압권. 호산후(→○○) 등의 기술로 추적해 여러 가지 콤보를 시도할 수 있다.

참주통천포(있어서며 ○○ ○○ ○○)

좋은 판정과 엄청난 딜레이의 피우기 기술이었던 참주통천포는 더 이상 상대방을 공중에 띄우는 것이 불가능해졌다. 카운터로 히트시켜도 바뀐가지, 참주장공포(있어서며 ○○ ○○ ○○)와의 이지선다 공격 이상의 용병은 기대하기 힘들다.



▲공중포 뜨질 않는다!

참주통천포(○○ ○○ ○○ ○○)

참주통천포(있어서며 ○○ ○○ ○○)와 같은 모션의 기술이나 일지선 자세에서 기술을 하는 것이 틀리다.

참주전소심자파(있어서며 ○○ ○○ ○○)

참주에서 전소심자파로 변환되는 기술. 중간의 전소와 부분이 히트하게 되면 마지막까지 모두 히트하여 공중콤보가 가능해진다. 이 점을 이용하여 근거리 가슴으로 가깝게 쓸 만하다. 하지만 가드되었을 때의

딜레이는 가히 살인적이나 막히다면 각오하자.

원권(1↘ ○○)

중간의 빠른 저격기로 스피드나 딜미치는 만족할만 하지만 커맨드가 어려워 과연 얼마나 실전에서 사용할 수 있을지 의문이 든다. 매우 미묘한 커맨드 입력을 요구한다.



▲고인?

전질보(→○○○)

원거리를 단숨에 질드려 상대를 장권으로 가격한다. 무엇보다도 이 기술은 상대방의 횡이동을 차단하는 효과가 크다는 장점이 있다. 상단판정이므로 신중하게 사용한다면 원거리에서의 견제에 상당히 유용하게 쓸 수 있을 것이다.



▲가려가 멀고도 병심이지 미러

열봉장(횡이동 중 ○○)

횡이동 중 손바닥으로 상대를 가격한다. 딜미지와 판정이 좋아 중단 견제기가 부족한 미혈에게 요긴하게 사용된다.



▲그나마 고미은 신기술

궁보(횡이동 중 ○○)

동작은 하단공격처럼 보아 열봉장(횡이동 중 ○○)과 이지선다의 기술로 쓸 수 있을 줄 알았는데 아쉽게도 판정은 특수중단이었다. 딜미지도 좋지 않고 짧은한 기술이 전혀 아니다.



홍련권(횡이동 중 ○○ ○○)

궁보의 모션을 연출해 열봉장(횡이동 중 ○○)으로 상대를 가격한다. 원래 이 기술의 의도는 궁보의 모션으로 상대의 하단가드를 유도하고 궁보를 연출해 열봉장으로 상대를 가격한다가 돼야겠지만 궁보 자체가 하단기술이 아니므로 결국은 페이크의 의미가 전혀 없다. 열봉장 쪽으로 빠르게 공격하는 것이 낫다.

이가라(횡이동 중 ○○ ○○)

2발 모두 히트하면 상대를 공중으로 띄울 수 있다. 아쉽게도 두 번째 공격이 상단판정이라 측면에서 사용했을 때 두발 모두 안 들어가는 경우가 자주 발생한다. 발동은 빠르고 첫발의 판정도 나쁘지 않아 사용을 추천하기도 자체하러고도 말하기 힘든 애매한 기술.



▲동작은 정밀 예젝트

철권 태그 토너먼트

효병연희(㉟)

상단을 회피하는 특성이 있으며 두발 모두 히트하면 공중콤보가 가능 하다. 하지만 상대의 찰이동에 상당히 약하고 이기자처럼 2발이 다 맞지 않는 경우도 빈번하다. 상대의 상단 공격을 예측하고 사용해주면 좋은 결과를 기대할 수 있다.



▲오지자님 진공되는 이런 모션이 되어 보면 알리다

프론트스틀렉스(검근해서)(㉟)

기본적인 우측잡기로 전소피(얇으며 ㉟)가 다공중격으로 들어간다.

폴넛스 스텔렉스(검근해서)(㉟)

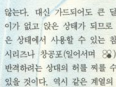
유일한 커넨드잡기.

대전 립 및 기본

중거리 중단공격기가 그리 신통한 것이 없어 호선주(→㉟)와 필포장권(↓㉟)에 의존해야 한다. 그나마 호선주가 이번 TT에서 상대를 다운시키지 못하게 변해 버린 것이 아쉽다. 전질보(→㉟)는 중거리 이상의 리치를 가진 신기술로서 상대의 찰이동을 추적하는 성능이 상당히 좋은 편이다. 하지만 살단판정때다 상대방이 없어서 흘릴 때의 큰 딜레이를 감안한다면 마음놓고 쓸만한 기술은 아니다. 중거리 이상의 거리에서 찰이동으로 서로 민첩을 노리는 대치 상대의 상황에서 기술적으로 사용하면 좋은 결과를 얻을 수 있을 것이다.

· 중거리 편차 난타전에서는 '상단기술을 흘리는 특성이 있는 전포(→㉟)가 매우 유효하다. 상대에게 가드되면 밀려진 상대에서 딜레이가 주어지기는 하나 치명적인 정도는 아니니 마음놓고 쓰자. 단, 중거리 이상에서의 찰이동에서 약한 면을 보이면 상대와의 거리를 잘 재고 사용해야 한다. 역시 이번엔 추가된 신기술 호양연희(㉟)도 상단공격을 흘리고 상대를 띄우기에 좋은 기술이니 전포보다 가드 후의 딜레이도 크고 찰이동에 약하기 때문에 더욱 근접해서 써줘야만 한다. 파워는 원포보다 훨씬 좋으며 원포로 시도하지 못하는 공중콤보를 시도할 수 있으므로 노력도 좋은 기술이다. 근거리에서 상대의 공격을 예측하고 카운터로 차미기 좋은 풍원포(㉟)와 언컨대전봉추(㉟)는 '2' 때의 좋은 관점이 견제하니 카운터의 찬스가 보인다면 적극적으로 사용해 주는 것이 좋다. 문제는 원포, 풍원포, 언컨대전봉추 등으로 상대방을 때었다 해도 마땅한 공중콤보가 없다는 것. 다행스럽게도 언컨 줄 알았던 '원컨' 2, 초반의 공중콤보들이 가능하고 그리저리 관습은 데이지를 보여 준다. 하지만 역시 뭔가 부족하다는 느낌은 절실히 든다.

신기술 열봉장(꺾이동 중 ㉟)은 중단기가 부족한 미엘에게 그나마 도움이 되는 기술이다. 찰이동에서 나오는 같은 계열의 기술 공보(꺾이동 중 ㉟)는 아쉽게도 특수중단타 열봉장과의 이치전다가 성립되지



않는다. 대신 가드되어도 큰 딜레이가 없고 앉은 상태가 되므로 앉은 상태에서 사용할 수 있는 찰이동 시리즈나 창공포(얇어서며 ㉟)로 반격하려는 상대의 허를 찌를 수는 있을 것이다. 역시 같은 계열의 찰이동 중 나오는 기술인 흥편린(꺾이동 중 ㉟)은 사실상 케이크의 의미가 전혀 없으므로 이 기술을 처음 당하는 상대에선 몇 번 정도 통하겠지만 익숙해진 상대에선 그리 쓸모 없는 기술이 될 것이다. 역시 찰이동 중 나오는 신기술 이기자(꺾이동 중 ㉟)도 중단으로 시작하는 띄우기기술이라 치유된 필장의 유용한 줄 알았지만 2발째가 매우 불안정해 상대의 측면에서 시작했다면 2발째가 히트되지 않는 경우가 허다하다. 상대와의 각도를 잘 보면서 사용하든지 아예 이 기술의 존재를 잊어버리든지 중의 하나이다.

풍원포(㉟) 첫발이 가드되었을 땐 2발 후 창공포(㉟)로 전환하여 허점을 즐기자, 창공포의 후소피(얇아 전진 시작 시 ㉟) 부분까지는 허점이 크게 없으며 상대와 거리가 멀어지 큰 반격을 당하지 않는다. 전소피(얇으며 ㉟) 히트 후 창공포(얇아서며 ㉟)와 후소전공포(얇아 전진 시작 시 ㉟)의 이치전다 전법도 잘 먹히는 패턴 중에 하나이다. 근접전에서는 전소피 대신 하단 원 컨시 등을 히트시키고 역시 같은 방법의 이치전다 패턴을 이용할 수 있다.

잡기가 빈약하여 상대적으로 우측 기본잡기인 프론트 스텔렉스(㉟)와 폴넛스 스텔렉스(㉟)를 주력으로 사용해야 한다. 커넨드 잡기인 프론트 스텔렉스는 발동 스피드와 관점이 별로여서 그리 썩 좋은 잡기는 아니지만 양손을 써서 붙여야 하는 잡기인 만큼 쓸 수밖에 없다.



줄리아 창(JULIA CHANG)

신기술 흥편린봉추의 추가로 더욱 VIP의 아카라칸은 파이널 스타일을 보여 주는 줄리아. '원컨' 3에 비해 큰 변경점 없이 그때 그 기본으로 즐길 수 있

는 캐릭터이다. 여전히 공중에 띄우면 일반적인 수준 이상을 초월한 파워라고 큰 데이지의 공중콤보 기술들을 시도할 수 있으므로 즐겁기가 그지없다.

변경점

「월경 3」에 비해 큰 변화가 보이지 않는 줄리아. 주요 기술들인 오성주, 질보연주, 대면봉투 등이 견제에 기본적 대면 피어는 큰 변화가 없다. 다만 견제적인 신스택의 변화로 지선 계열 스트라이프성 공격력의 차이 등 추격성이 약화되어 오성주나 질보연주 등의 기술사용에 조금 더 주의할 필요가 있다. 다만 공중콤보 대면에서는 큰 변화가 없어 더 이상 질보연주를 이용한 콤보들은 사용하지 않을 예정이다. 대신 이것보다 더 공중콤보로 사용되어 견제적인 선기술을 통한 비봉투의 추가 등 공중콤보 면에서 오히려 더욱 피어 일 것이라고 볼 수 있겠다. 기존 기술 침공피의 강화와 선기술 생성 후소피의 추가로 어딘 공격에 있어서도 부족함이 보이지 않는다. 웨이풍을 어느 정도 견제해 주는 선기술 이입체화과 웨이풍 중 발동되는 선기술 중후로 웨이풍 사용에와 불리함도 어느 정도 해소되었다.

기술 설명

호신주(→ 88)

비밀의 것과는 달리 히트시 상태를 다운시킨다. 발동도 빠르고 좋은 편으로 근, 중거리에서 질보연주(88 88)와 함께 공격 중 단기로 유용하게 될 것이다. 데미지가 조금 적은 편이 아니다.

질보연주(↓ 88 88)

3에서는 공중콤보와 중거리 견제기로 최고의 활용성을 자랑하던 다용도의 기술이 이번 TTT에서는 공중콤보로 사용했을 때 히트된 상대가 멀리 날아가 버려 공중콤보 용으로의 활용성이 줄어들었다. 그러나 여전히 중거리기술로는 최고 수준이니 2차례의 시간차 공격 등을 잘 활용하여 적극 사용하라.

전소피(안오며 88)

빠른 스피드와 좋은 판정으로 근접 하단 견제기로 사용된다. 가드되었을 때의 딜레이가 적어 오히려 먼저 공격할 수도 있다. 다운공격으로도 효과적이다.

신라전소피(88 88)

전소피와 같으나 상단 88 리 후 전소피로 들어간다. 상단 88 리의 빠르거나 좋은 판정으로 상, 하의 복합 견제기로서 그 가치가 더욱 빛난다.

후소침공피(안아 전진 시작시 88 88)

「월경 3」에 그것에 비해 안정성이 높았다. 상대방의 웨이풍, 백대시 중에 맞춰도 거의 2말 모두 히트하게 된다. 단, 여성 캐릭터에게 2말 모두 히트하지 힘든 것은 예전과 같으나 사용을 자제하라. 많은 자에서의 펀치를 히트시킨 후 광공포(들어서며 88)와 이직선다 공격으로 사용하는 것이 보통이다.

대면봉투(88 히트시 88)

첫발이 히트되어지던 2말까지 발동이 된다. 히트했을 때의 데미지는 약강하나 발동이 조금 느리고 가드시 딜레이가 상당한 것이 흠.

연전대면봉투(88 88 첫 번째 공격이 카운터일 때)

줄리아 최고의 피우기 기술로 첫발이 카운터일 때만 발동이 된다. 88의 모션으로 시작하는 만큼 판정은 매우 좋으며 카운터로 카운터 그리 까다롭지 않다. 3말 모두 히트 후 라시로 추격해 공중콤보를 연계시키는 것이 이 기술의 알권. 호신주(→ 88)나 질보장주 등으로

추격해 여러 가지 콤보를 시도할 수 있다.

참주통전포(들어서며 88 88 88)

좋은 판정과 엄청난 데미지의 참주통전포는 더 이상 상대방을 공중에 띄우는 것이 불가능해졌다. 카운터로 히트시켜서라도 마찬가지. 참주상공피와의 이직선다 공격 이상의 용병은 기대하기 힘들다.

참주전소피자파(들어서며 88 88 88)

참주에서 전소피자파로 변환되는 기술로 중간의 전소피부분이 히트하면 마치막까지 모두 히트하여 공중콤보가 가능해진다. 이 점을 이용해 근거리 기술으로 가깝게 써 줄만 하다. 하지만 가드되었을 때의 딜레이는 거의 살인적이다 만었다면 각오하라.

은폐일파(→ 88)

TTT에서 추가된 기술로 상단 회피 성격을 가졌다. 카운터시에는 피우므로 역시 공중콤보가 가능하다. 리치가 짧으므로 근접전에 사용하는 것이 좋다.

홍관비봉투(88 88 → 88 88)

3단 콤보 기술로 비와 3의 아키라의 수라해랑과 화산을 연상시키는 기술이다. 첫발이 히트하면 2연제까지는 무조건 히트하여 2말까지는 견제기로 사용하고 3말에는 시간차를 이용 선리전으로 이용해준다. 공중에서 히트시 3말 모두 히트하여 상당한 데미지를 주므로 질보연주를 대신하는 공중콤보용 기술로서 그 유용성이 부각된다. 모든 피우기 기술에서 호신주를 끼워 이보다도 연결시킬 수 있다는 점도 큰 매력이다.

송수(웨이풍 중 88)

웨이풍 전용 기술.

삼신후소피(→ 88)

하단공격 기술로 이것에 맞는 상대는 경계된다. 히트 후 줄리아는 앉은 상태이므로 제레니즈 오션세이클론(↓/↓ 88) 잠기로 연결해 주는 것이 유용하다. 카운터시에는 상대방을 다운시키므로 후소침공피로 이어지는 공중콤보도 가능하다.

이합선피(→ 88)

반시계방향의 웨이풍을 견제하기에 괜찮은 기술. 카운터 히트시 상대를 스턴시키므로 몇 가지 공중콤보가 가능하다.

데스 벨리 볼(검근해서 88)

기본 잠기지만 데미지가 큰 편이다. 후속타로 전소피도 들어간다.

매드 엑스(검근해서 ↓/↓ → 88)

발동속도, 리치 모두 최고인 줄리아 잠기기술. 데미지도 줄리아의 것들 중 2번째로 좋다. 커넬로 일력도 간단한 편이라서 유용하게 될 것이다.

제페니즈 오션세이클론 볼(검근해서 ↓/↓ 88)

줄리아의 잠기기술 중 최고 데미지의 잠기 기술. 하지만 커넬로가 까다로워 시도할 기회는 많지가 않다. 하단 88나 선기술 삼신후소피를 노릴 히트시킨 후에 시도하는 것이 좋다.

대전 팀 및 콤보

플레이어의 주력 중거리공격 패턴이었던 질보연주(↓↘↙○)로 접근해 시간과 2격과 메드엑스(↓↘↙○)의 패턴이 아직도 통용된다. 상대의 중거리공격은 신각전소(○↘↙○)로 차단하고 근접전에선 통천로(○↘↙○)나 연권대천봉주(○↘↙○)의 카운터 한방을 노리는 전법으로 가는 것이 좋다. 천포통천로나 연권대천봉주를 히트시켰을 경우, 현재까지 알려진 최강 콤보인 하단 원 펀치 ➡ 후소천궁 퇴(앞아 절전 시작시 ○↘↙○) ➡ 혼란버봉주(↓↘↙○)로 이어지는 콤보로 이어주자. 질보기부터 화려하기 그지없고 데미지 또한 막강하다. 새롭게 추가된 기술인 혼재일월급(→○○)은 상대의 상단 공격을 흘리는 특성도 있으며 근거리에서 최고급의 판장을 자랑하는 고성능 중단기이다. 가드되었을 때도 큰 딜레마가 없으며 이것을 카운터 히트시켰을 때 상대를 연권대천봉주만큼 밀어 피울 수 있다. 적당한 높이로 띄우므로 공중콤보가 매우 안정적으로 들어간다.

통천로 첫발이 가드 되었을 때는 2발 후에 창공퇴(○↘↙○)의 세 번째 공격으로 전환하여 히트를 줄이자. 창공퇴의 후소퇴 부분까지는 히팅도 크게 없으며 상대와 거리가 멀어져 큰 반격을 당하지 않는다. 근, 중거리 연계기로 최적인 신각전소퇴(○↘↙○)는 「철권 3」 시절 상단 치을 히트 커드 상대방이 하단 흘리기로 반격할 수 있었기에 남발하는 것은 곤란했으나, 이번 TT에서는 하단 흘리기의 약화로 하단 흘리기에 그다지 개되지 않고 사용할 수 있게 되었다. 전소퇴 까지 히트한 후 창공퇴(앞아서 ○)와 후소천궁퇴의 이지선다의 전법도 잘 먹히는 패턴 중에 하나이다. 근접전에서는 전소퇴 대신 하단 원 펀치 등을 히트시키고 역시 같은 방법을 이지선다 패턴을 이용할 수 있다. 플레이하는 것은 모두 성능이 좋으니 메드엑스(질근에서 ↓↘↙○)에 치중하지 말고 여러 가지 잡기들을 번갈아 써주면서 상대방을 혼란에 빠지게하자. 거의 모든 경기 후에 후속타로 전소퇴가 들어가니 데미지도 꽤할하게 줄 수 있다.

태그 콤보를 노려라!

1. 태그는 왜 필요한가?

TT에서는 태그가 무척 중요하다. 만일 태그를 가지고 싸운다면 상대에 비해 절반의 체력을 가지고 불리한 게임을 이끌이 나가게 되는 것과 마찬가지이다. 게다가 태그 대기중인 캐릭터는 체력이 점차 회복되므로 태그를 효율적으로 한다는 것은 상대보다 몇 배의 체력을 더 가지고 유리한 게임을 전개해 나간다는 것이다.

2. 태그의 전략성

체력이 부족하다고 태그는 아무 때나 해도 되는가? 대답은 「그렇지 않다」. 일단 태그를 하기 위해 들어가는 캐릭터는 완전히 무방비 상태가 되고 상대에게 등을 보이게 된다. 만일 상대가 리치기 긴 기술로 견제하고 있다면 태그를 하러 들어갔다가 오히려 뒤봉수를 얻어맞게 되는 격이 된다. 또 태그를 하고 나오는 캐릭터 역시 완전히 무방비 상태가 되므로 무작정 태그를 하다가는 상당히 위험한 상태에 빠지게 된다. 잘못다가는 가드 불능의 강력한 기술을 얻어맞게 되는 경우도 발생하게 된다. 나뭇테크도 있지만 상대의 나뭇테크를 눈치챈 상대방은 가드 불능 기술을 노릴 것이다.

3. 안전한 태그의 방법은?

그러므로 안전하게 태그를 할 수 있는 태그 콤보는 꼭 익혀두어야 한다. 물론 태그 콤보가 자신이 없다면 그냥 상대를 띄운 후 바꾸거나 체인지 잡기(○○체인지 버튼)로 태그

를 해도 좋겠지만 이렇다면 상대에게 큰 데미지를 입히면서 태그를 할 수 있으면 좋을 것이다. 안전하면서도 상대에게 큰 타격을 줄 수 있는 바, 바로 그것이 태그 콤보이다.

4. 태그콤보는 어떻게 노는가?

태그 공중 콤보는 체인지 버튼을 누르는 타이밍이 조금이라도 늦으면 콤보를 맞을 수 없다. 그러므로 태그를 노리고 공중콤보를 노릴 때에는 띄우는 기술을 발동하는 버튼(예를 들면 풍신권에서 ○)을 누르자마자 연속으로 누른다는 기본으로 체인지 버튼을 누른다(연타해도 OK). 히트하면 체인지가 되고 히트하지 않으면 체인지는 취소된다. 그러므로 태그 콤보를 노리고 체인지 가능한 띄우기 기술을 발동할 때에는 언제나 체인지 버튼을 연속으로 누를 준비를 해두자.

5. 캐릭터별 태그 테크닉 일람

그렇다면 각 캐릭터별로 태그 콤보 및 태그잡기는 어떤 것이 있을까?

1) 카치자진 - 상성연(화랑, 해이치)

진 카치자는 태그 콤보를 노리기엔 무척 좋은 캐릭터이다. 일단 자신에게도 피울 기회가 많고 파트너가 상대를 높이 띄웠을 때에도 태그되어 나오면서 평소와 자신이 피웠을 때에는 할 수 없었던 강력한 공중콤보를 먹일 수 있는 기회가 생긴다. 추천 태그 파트너는 상당히 높이 띄울 수 있는 화랑(라이징 블레이드)이나 해이치(귀신전) 등이다.

● 체인지 가능 기술

- 타격기 -
- 풍신권(★↓↘↙○) - 띄우기 공격의 대역시 귀신 죽이기(화이동 중 ○)
- 추돌(앞아서 ○)
- 던지기 -
- 초희차기(→○○) - 대기 캐릭터가 존인 경우에만 가능(상성연용)

● 태그콤보

- 복신중단각(★↓↘↙○) - 동조합 때 신인력 타이밍이 중요하다. 높이 띄울 때만 가능
- 복신권(★↓↘↙○) ➡ 백로무두(○↘↙○)
- ▶ 통발(→↘↙○)
- 복신권(★↓↘↙○) ➡ 나실론 일 풍신권 ➡ 풍신권 ➡ 통발
- ➡ 나실론 일 (낮게 띄웠을 경우)

2) 미사나 해이치 - 상성연(진, 오사모)

해이치도 진과 마찬가지로 피울 수 있는 기회가 자주 있는 캐릭터이기 때문에 태그 콤보를 시작하기에 좋은 캐릭터이다. 추천 태그 파트너는 진이나 화랑이다.

● 체인지 가능 기술

- 타격기 -
- 풍신권(★↓↘↙○)
- 귀신권(→○○)

철권 태그 토너먼트

● 태그콤보

콤보지라르 ▶ 아우투스타르(☹ ☹ ☹ ☹)

8) 린사오유

린 사오유는 피우기로 먹고산다고 해도 파인이 아닐 정도로 상대방을 자주 피우는 캐릭터이다. 체인지 가능한 피우기 기술은 호미가 뿐이지만, 이 호미각은 사오유의 주력 피우기 기술이므로 별다른 문제는 없다. 공중콤보 면에서도 파위는 떨어지지만 꽤 많이 맞을 수 있어 상대방에게 정실적 부담을 주러 실을 때 태그 콤보 파트너로 선택하면 좋을 것이다.

● 체인지 가능 기술

- 타격기 -

호미각(뛰온 상태에서 ☹)

- 던지기 -

공격도회(→☹ ☹) - 대기 캐릭터가 진인 경우에만 가능

● 태그콤보

상보점권(↘☹) ▶ ☹ ☹ ☹ ▶ ☹ ☹

상보점권(↘☹) ▶ ☹ ☹ ☹ ☹ ▶ 생벽장(→☹ ☹ ☹)

상보점권(↘☹) ▶ ☹ ☹ ☹ ▶ ☹ ☹ ▶ →☹ ☹

9) 링 - 상성연술(아이밍)

일단 링은 주력 기술 중 태그 콤보를 노릴 만한 기술은 별로 없다. 이유인즉은 체인지 가능한 타격기들이 대부분 주력 기술이 아니라서 태그 콤보 보다는 태그잡기를 이용해 태그하는 쪽을 추천한다.

● 체인지 가능 기술

- 타격기 -

스매치 어퍼(→☹) - 카운터일 때만 쓰는 기술이다

다이내미트 어퍼(↓☹)

플래툰(→★↓☹)

- 던지기 -

로프던지기(←☹) - 대기 캐릭터가 아이밍인 경우에만 가능(상성연술)

● 태그콤보

라이프 스트레이트 레프트 어퍼(☹ ☹) ▶ 불루투스아이클론(☹) ☹)

라이프 스트레이트 레프트 어퍼(☹ ☹)

● 제일릭(→☹)

10) 아이밍 - 상성연술(링)

일단 아이밍은 링과 달리 피우는 기회는 많다. 하지만 피우기의 주력기인 어퍼잡치는 의외로 피우는 기리가 낮아 강력한 태그 콤보를 노리기는 어렵다. 그래도 태그 콤보에서는 꽤 강력한 콤보를 노릴 수 있다.

● 체인지 가능 기술

- 타격기 -

어퍼잡치(→★↓☹)

다이내미트 어퍼(↓☹)

- 던지기 -

아이밍 드라이브(↓☹) - 대기 캐릭터가 링인 경우에만 가능(상성연술)

● 태그콤보

☹ ▶ ☹ ☹ ▶ 트리스 리프(☹)

☹ ☹ ▶ 트리스 리프(☹)

☹ ☹ ▶ 어퍼잡치(→★↓☹)

점멸니(→★↓☹)

11) 화랑 - 상성연술

(진, 백두산, 애디)

화랑은 태그 콤보의 시작으로 아주 적합한 캐릭터이다. 라이징 블레이드로 상대를 높이 띄운 후 화랑의 강력한 공중콤보를 이용해 일격을 가하는 태그 파트너로 손색이 없을 것이다.

● 체인지 가능 기술

- 타격기 -

파이어 크래커(↓☹ ☹)

라이징 블레이드(→★↓☹)

플라즈마 블레이드(뛰온 상태, 오른팔 앞자세에서 ☹, 왼팔 앞자세에서 ☹)

- 던지기 -

볼 브레이크(→☹) - 대기 캐릭터가 백두산인 경우에만 가능(상성연술)

● 태그콤보

☹ ☹ ☹ ▶ ☹ ☹

에어플(☹ ☹) ▶ 파이어 크래커(↓☹ ☹)

☹ ☹ (발 바꾸기) ▶ →☹ ☹ ☹ ☹ ▶

☹

12) 백두산 - 상성연술(화랑)

백두산 역시 높이 띄울 수 있는 볼 브레이크를 지니고 있으나 라이징 블레이드보다 기

속 속도가 느린 편이라서 약간 문제가 될 수 있다. 게다가 공중콤보도 화랑에 비해서 약간 편이고, 태그 후 나머지 별로 맞출만한 공중콤보가 없는 것도 아쉽다.

● 체인지 가능 기술

- 타격기 -

링 블레이크(→★↓☹)

- 던지기 -

볼 브레이크(→☹) - 대기 캐릭터가 화랑인 경우에만 가능(상성연술)

● 태그콤보

버터플라이 리프(☹ ☹ ☹ ☹)

13) 나나 윌리엄스 - 상성연술(안나)

나나가 가장 자주 쓰는 태그 가능 피우기 기술인 디버전 캐논은 나나의 주력 피우기 중 하나이기 때문에 상당히 좋은 태그 콤보를 노릴 수 있다. 게다가 디버전은 피우기 높이도 높은 편이라서 공중콤보 면에서는 강력하지는 않아도 그럭저럭 위력을 발휘하는 공중콤보를 만들 수 있을 것이다.

● 체인지 가능 기술

- 타격기 -

디버전 캐논 or 디버전 캐논콤보(↘☹ or ↘☹ ☹)

레프트 스피ن 로우키 & 라이트 어퍼 계열(↓☹ ☹)

- 던지기 -

목집어 던지기(↘☹) - 상대가 땅에 떨어진 후 반대편에서 대기 캐릭터 출현

클러블러기(상대의 우측면으로 접근해서 ☹ or ☹)

징크(↓☹ ☹) 중 체인지 버튼 - 대기 캐릭터가 안나인 경우에만 가능(상성연술)

● 태그콤보

원투원치(☹ ☹) ▶ 어설픈 콤보(↘☹ ☹ ☹ →☹)

↓☹ ☹ ☹ ▶ ☹ ☹ ▶ 생벽파(→☹ ☹)

14) 안나 윌리엄스 - 상성연술(나나)

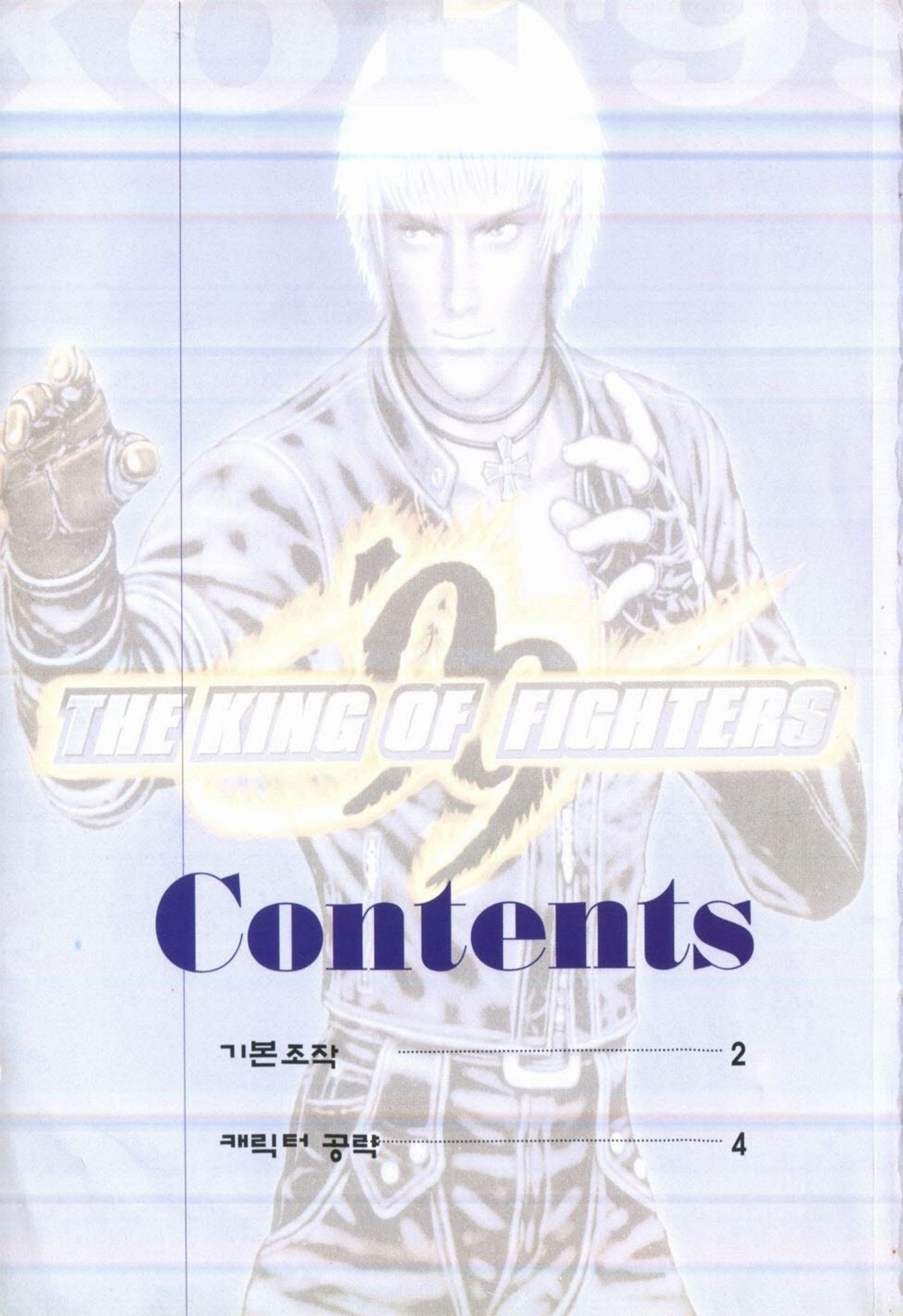
안나는 워 썬슬트리를 제외하고는 적절하게 상대를 띄운 후 태그하여 콤보를 노릴 만한 기술이 없다. 게다가 워 썬슬트리는 방어일격을 때 위험한 기술이기에 적극적으로 태그 콤보를 노릴만한 기술이 되지 못한다. 따라서 많이 피우지는 못하지만 그래도 레프트 스피ن 로우키 & 라이트 어퍼로 태그

이 판이 판이

더 킹 오브 파이터즈 99

THE KING OF FIGHTERS

게임 파워 99년 9월호 별책부록



THE KING OF FIGHTERS

Contents

기본 조작 2

캐릭터 공략 4

ARCADE 집중공략

세기말 격투가 시작됐다!!

더 킹 오브 파이터즈 99

THE KING OF FIGHTERS

시리즈를 거듭할 때마다 새로운 선보이는
'더 킹 오브 더 파이터즈'가 이번에는 '스트라이커'라는 신개념 시스템과 다수의 캐릭터를 추가해
다시 찾아왔다. 으음, 이모리가 빠진 점이 약간 아쉽기는 한데 클론 코가 보이는
멋진 액션에 킹오파 팬들은 벌써부터 열광하기 시작하고 있다.

Arcade

장르: 격투액션

제작사: SNK

발매일: 가동중

기본 조작



레버 조작

- ↑ - 수직 점프
- ↙ - 전방 점프
- - 전진
- ↘ - 앉기
- ↓ - 앉기
- ↖ - 앉기(하단 가드)

←← - 후퇴(상단 가드)

↖ - 후방 점프

버튼 조작

- A - 약 펀치
- B - 약 킥
- C - 강펀치
- D - 강 킥

특수 조작

- 대시 →→
- 백 스텝 ←←
- 소 점프 ↘ or ↑ or ↗ (얕게 양배)
- 대 점프 ↘ or ↑ or ↗ (깊게 양배)
- 전상 점프 대시 중 ↘ or ↗ or ↓ or ↖ or ↗
- 가드 캔슬 간접 회피 전방 가드 캔슬 간접 회피 후방 가드 캔슬 날리기 공격
- 날리기 공격 가드 캔슬 날리기 공격
- 가드 크러쉬
- 낙법
- 던지기 회피
- 도발

신 시스템

스트라이커 시스템 - BC 동시 입력

캐릭터 선택화면에서 4번제로 고르는 캐릭터가 스트라이커가 되어 그 활용도는 캐릭터마다 다르다. 사용할 때 호출 신호를 하며 신호 동작 중에는 약간의 무적시간이

있다. 스트라이크 볼을 소비하며 플레이어의 캐릭터가 바뀔 때마다 1개의 중 가난다. 캐릭터별 활용도는 다음과 같다.

▲연립니다 준비합니다



▲연립니다 준비합니다



▲던지면



▲추기타를 날리지

K

슬라이더로 공격 후 상대를 띄운다.

멕시코 마

상대방을 잡을 수 있지만 가드가 가능하다.

조

폭발권으로 공격 후 상대가 히트하면 파나쉬로 띄운다. 추기타가 가능하나 공격하는 거리가 짧아 활용도가 떨어진다.

유리

플레이어가 사용하는 캐릭터의 기를 채워주고 상대가 접근하면 공격한다. 상대를 띄우고 추기타가 가능하다.

로

공중으로 출현 후 공중 호환권으로 공격한다.

표 1, 표 2

플레이어가 사용하는 캐릭터의 기를 채워주고 상대가 접근하면 공격한다. 상대를 띄우고 추기타가 가능하다.

발프

급강하 폭탄펀치로 공격 후 제키터가 랜덤으로 공격한다. 가드가 가능하고 띄운 상대에게 추기타를 먹일 수 있다.

윌

채찍을 마구 휘두른다. 리치가 긴 것이 장점이다.

바나 마루

상대방을 떠나마루 코레더로 잡는다. 가드가 가능하고 도중에 공격할 수 있다.

연다

잠결권으로 상대를 띄우고 추기타를 먹인다.

마이

플레이어가 사용하는 캐릭터의 기를 채워주고 상대가 접근하면 소아렌조로 상대를 띄운다.

로버트

홍호나무로 공격하나 상대방이 거드하면 공격하지 않고 성공해도 데미지가 적다. 공격 도중이나 파나쉬로 띄운 후 추기타가 가능하다.

타무마 가면을 쓰고 술전에서 제일 위험하고 끈으로 빠르게 공격한다. 공격편중이 화면 끝까지 있다는 점이 장점이거나 추기타는 들어가지 않는 것이 단점이다

레오나 상대에게 대시 후 초필살기의 피나쉬를 먹인다.

아테나 상당한 고성능의 스트라이커 플레이어가 사용하는 캐릭터의 예너지를 약간 채워주어 불주위에 공격 편중도 있어 상대가 달으면 날려 버린다.

켄수 술전 후 고기만두를 먹는다. 플레이어가 사용하는 캐릭터의 예너지와 기를 약간씩 채워준다.

침경사이 도발 후 상대가 접근하면 필살기로 공격한다.

켄 슬라이딩으로 공격한 후 상대를 띄우고 추기타가 가능하다.

마린 슬라이딩으로 공격한 후 M.스파이더로 상대를 띄우고 추기타를 먹인다.

카스미 도발로 상대의 기를 없애고 상대가 접근하면 집어서 던진다. 추기타가 가능하다.

생페이 도발로 상대의 기를 없앤다.

질문 공시전으로 공격한다.

김광환 공중으로 술전 후 비상각으로 공격한다.

장거한 절구 대입살로 술전하여 공격한다. 풍탄에 편중이 상당히 높다.

초번개 도발로 상대의 기를 없애고 상대가 접근하면 공격한다.

바오 커다란 사이코볼(안)로 공격한다. 편중이 큰 것이 장점이다.

클라크 짐프 중 날리기 공격으로 공격 후 상대를 잡아 위쪽으로 던진다. 가드가 가능하고 추기타가 가능하다.

긴급 회피 이동 ← or → + AB 동시에 입력

진행 회피를 할 때는 이동 중 버림없이 공격이 가능하며, 후방 회피를 할 때에는 뒤로 투르게 이동 후 앞으로 전진하나 필살기로 캔슬할 수 있다.

다운 공격

일부 캐릭터들만이 소유하고 있는 특수기로 다운되어 있는 상대를 공격할 수 있다.

피워 게이지

상대를 공격하거나 반대로 공격을 당했거나 또는 가드했을 때 게이지가 모이며 최대 3개까지 모을 수 있다.

게이지 1개를 사용하는 동작

- 초필살기(예려 게이지가 붉은 색으로 점멸될 때는 잠재능력으로 공격한다)
- 가드 캔슬 긴급 회피
- 가드 캔슬 날리기 공격

게이지 3개를 사용하는 동작

2종류의 모드가 있으며 일정시간동안 효과를 볼 수 있다. 이 2가지의 모드를 사용할 때에는 가드 캔슬 긴급 회피와 가드 캔슬 날리기 공격이 되지 않고 파워 게이지가 모이지 않는다.

캐릭터순서 선택

- A, B, C, D 조작으로 순서를 선택할 수 있다.
- 스타트를 누른 채로 선택하면 상대방에게 순서를 보여줄 수도 있다.



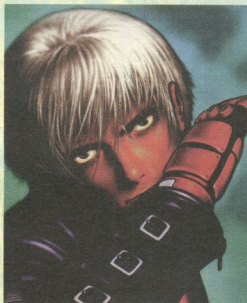
▲A, B, C, D를 차례대로 선택했을 경우

카운터 모드 - ABC 동시에 입력

- 초필살기 무한 사용(발동속도가 느려진다)
- 회피 공격 중 캔슬 가능
- 필살기에서 초필살기로 캔슬 가능

아머 모드 - BCD 동시에 입력

- 필살기를 가드해도 가드 데미지를 입지 않는다.
- 상대의 공격을 가드하지 않아도 무시하고 공격이 가능하다.



캐릭터 공략

이번 호에는 각 캐릭터들의 기본기에 대해서만 언급한다



K^o

이런 피하는 것이 좋고, 앉은 상태에서 강권치는 어퍼공격을 하는데 발동속도가 느려서 대공용으로 사용하기 힘들다. 하단 강권치는 '발동속도는 약간 느리다'라는 느낌이 들지만 리치가 긴 것을 이용해 가끔씩 써주면 좋다. 날리기 공격은 발동속도는 상당히 느리지만 발을 수직으로 높이 쳐 올리기 때문에 타점이 상당히 높다. 절프 공격 또한 상당히 유용한데, 우선 절프 공격은 위에서부터 아래로 찍어 내리는 형식으로 되어 있어 (마치 이오리의 절프 강직치임) 공중전에서 상당한 우위를 차지하며 체구가 작은 캐릭터들이 앉아서 가드를 하더라도 거의 다 히트시킬 수 있다. 절프 강권치는 공격판정이 거의 밑부분에 위치해서 공중전용으로는 쓸모가 거의 없어 백어택을 노리거나, 콤보를 낼 때 사용하면 적합하다. 절프 약권치 역시 공격판정이 아랫부분에 있어서 지상에서 앉아서 변격을 노리는 상대에게 공격을 할 수 있으며(강권치 보다 수월한 능력을 발휘한다) 백어택의 가능성도 약간 소지하고 있다. 절프 약권치는 제자리 절프시 리치가 늘어나고(하단 쪽으로 공격판정을 거치고 있다) 전방 절프나 후방 절프시 공격판정이 상단 쪽으로 되어 있어 공중전에서 그 전가를 발휘할 수 있다(발동속도 역시 빨라서 유용하다).

스탠드 자세에서 약권치는 발동이 빠르고 비크크 리치가 긴 편이라 견제용으로 사용하면 좋다. 단, 상대 체구가 작아서 앉아 있을 경우 맞지 않을 때에는 약권을 사용해 견제할 수 있다. 서서 강권치는 대공 역할도 할뿐만 아니라 기술 자체가 위에서 아래로 내려찍는 것이어서 상대가 앉아 있다 해도 공격할 수 있다. 또한 리치에 비해 발동속도가 빠른 편이라 견제용으로 가장 효율적이라고 할 수 있다(물론 때에 따라 다른 방법으로 견제해야 할 필요도 있다). 원거리에서의 강권치 공격은 발동은 빠르거나 두 허점이 많이 노출되어 가끔씩



▲이리!



▲발브치는 앉지만 리치가 상당히 길다



▲위에서



▲아래로



▲무무박이긴 하지만 하단은 어니디



▲보이는 것처럼 대공기도 가능하다

베니마루



베니마루는 전 작과 기본기가 동일하다. 서서 강기는 나오는 속도가 약간 빨라졌으며, 점프 강기는 편점이 좋아서 전작과 마찬가지로 역가드를 노릴 수 있다. 상대방이 낮은 공격을 대공기로 노린다면 점프 중 강기를 타격을 낮게 공격하거나 날리기 공격을 하는 게 좋다. 서서 약력은 견제에 상당히 좋고 강권치는 상대의 점프를 커트

하거나 달려오는 상대를 공격할 때 사용하자(약간 낡았어도 거의 무방하다). 대공기가 없어져 상대의 공격에 약간 밀리는 감이 있으나 제자리 대점프 강권이 공격이 나오는 속도가 빨라 이것으로 대공기가 없는 점을 커버하자(특히 번개같이 넘어 다니는 캐릭터들에게 넘어가기 전에 점프 공격을 끊어버리자). 앉아 약력은 자세도 낮고 뇌판으로 언제할 수 있으므로 자주 노려볼 만하다. 앉아 강기는 공격 편점이 나오는 속도가 빠른 편이므로 대부분 서서 가드를 하는 상대라면 그 허점을 노려서 사용하자. 서서 강력과 강권치, 약력 전체, 점프 강기를 주력으로 사용하는 것을 추천한다.

▶이래폭을 공격할 때는 날리기 공격으로



▶편점이 좋아진 점프 중 강권치



▶대공기로 사용이치



▶대공기로 사용이치



▶아연한 약력 견제



▶대공기로 사용이치?



유리

전작과 비교해 볼 때 기본기의 변화는 거의 없다. 원거리 약권치는 모션이 바뀌었지만 전작과 거의 차이점은 없다. 체구가 작은 캐릭터는 앉아서 가드시 히트되지 않으므로 주의해서 사용해야 한다. 원거리 강권치는 편점을 끝바로 떨어뜨리 공격하는데, 리치가 길고 편점이 좋아서 견제용으로 추천한다. 원거리 강력은 공격 타점이 윗부분에 위치하고 있어 상대방의 소점프를 커트할 수 있고, 리치가 길고 편점이 좋아 견제용으로 유용되

는 기술이다. 제자리 대점프 강권치는 대공용으로 사용되고, 점프 강력은 전작과 마찬가지로 편점과 파워가 강력해서 아주 좋은 편 아니라고 역가드 공격이 가능해서 다양한 공격 패턴을 만들 수 있다. 점프 약력은 타점이 아랫부분에 있어서 체구가 작은 캐릭터에게 사용하면 좋다. 점프 날리기 공격은 발동속도가 빠른 것이 특징인데 대공용으로 사용하는 것이 가장 적합하다. 앉아 강권치는 어떠한만큼 대공기로 사용할 수 있고 견제도 가능해서 연속기로 사용하기 좋다. 반력을 노리는 상대에게 꼭 필요한 기

술이다. 점프 강권치는 「98」 때와 마찬가지로, 발동속도가 빠르고 파워도 막강하다. 점프 CD 역시 엄청난 리치가 파워를 가지고 있어 장거한의 강력함에 큰 영향을 미치는 기술이다. 점프 약권치와 약력은 발동속도가 빠르고 편점도 짧아서 공중전용으로 사용하는 것이 바람직하다.



▶리치가 길고 편점도 좋고... 대공용으로 좋고...

맥시마

벨런스가 잘 안 맞는 캐릭터 같다. 서서 약권치는 그녀가 가장 빠른 공격이지만 리치가 짧아 견제기로 사용하기에는 부적합하다. 근접 시에는 팔꿈치로 공격하는데 겹살이 가능하므로 연속기를 노릴 때 사용하자. 약권은 리치도 길지 않고 속도도 상당히 느리다. 근접시 약권은 하단이걸 기대했으나 하단도 아니고 속도마저 절망이다. 원거리 서서 강권치는 라이트 스트레치는 이트르 속도는 느리지만 리치가 있어 상대방의 점프나 공격을 끊을 때 사용하자.



▲니오는 속도는 느리니 일단 니오면 민중은 죽어준다

▶게드 포먼트가 있는 견제기



근접 강권치는 2직짜리로 1, 2직 모두 견울이 가능하다. 물체의 강력, 도대체 이 기본기의 용도는 과연 무엇인지? 리치도 무지하게 짧고 속도도 무지하게 느린 것이 파워가 잘거한이냐? 그것도 아니다. 그냥 도발하려고 말해 주고 싶다. 근접 강력은 무효로 공격하는데 견울이 가능하다. 점프 강권치는 어느 쪽으로 어떻게 뛰는 모두 위쪽을 공격한다. 그러므로 체구가 작은 캐릭터 (ex: 최병개, 피오 등)가 앉아 있으면 절대 맞을 기미가 보이지 않는다. 전방 대점프와 후방 대점프를 제

외한 점프 강력도 마찬가지로 위쪽을 공격한다. 대공성은 좋게 모르나 점프 강권치와 마찬가지로 체구가 작은 캐릭터는 앉아 있으면 맞지 않는다. 점프 약권은 지속시간이 상당히 길어서 전제 정도로 사용



해도 무방하다. 점프 약권치는 공격의 지속시간이 약권보다는 짧지만 편철이 좋다.



▲니무 느려서 숲모가 없는 특수 기본기



▲생각보다 리치가 길다



◀대공기로 사용하자



▲동은 민중



신코

신코는 전작과 거의 기본기의 변화가 없다. 서서 약권치는 빠르지만 리치가 짧아 쓸모가 없고, 원거리 약권은 발동

이 빠르고 리치가 길어서 발동 후 약간의 민첩이 존재하지만 전제용으로는 제법 쓸 만한 기본기이다. 앉아 강권치는 대공용으로 좋고 견울이 가능해서 연속기를 넣을 때 좋다. 앉아 강력은 자세가 낮아서 상대방 관청이 상당한 점프공격이나 지상 견제 기본기를 노려서 사용할 수 있다. 약권, 이 특수 기본기의 경우 전제에서는 기본기

를 견울해도 연계가 되지 않았지만 '99에서는 연계가 되므로 유로 직철하게 사용하면 상당히 좋은 효과를 볼 수 있다. 원거리 강력은 발동속도가 빠른 편인 데다가 관청이 위에 있고 파워도 강해서 견제용 및 상대방 점프를 예상해 대공기로 사용할 수 있다. 점프 중 약권은 타점이 낮아 체구가 작은 상대를 공격할 때 사용하자. 점프 강력은 발동이 빠르고 관청이 좋아서 비교적 공중엔 강하다. 점프 날리기 공격은 전작과 바뀐 게 없고 기술의 관청이 좋으므로 자주 사용하자. 점프 공격 후 연속기를 넣으려면

테리



전작에 비해 약간의 기본기 변화가 보인다. 점프 강리와 스탠드 자세에서 약리의 모션 및 약런치 특수기가 바뀌었다. 스탠드 자세에서 약런치는 전작과 바뀐 점이 거의 없는데 발동속도가 빠르고 관성도 풀만하지만 타점이 약간 뒷부분에 위치해 상대방의 소집프 공격을 끊거나 단순한 견제용으로 사용할 수밖에 없다. 스탠드 자세에서 약리는 여전히 견제나 상대의 공격을 끊을 때 좋다. 발동속도가 전작보다는 느리겠다는 느낌이 들지만 다른 캐릭터들도 기본기에 변화가 많아서 테리가 유독히 약해졌다는 인상이 들지는 않는다. 스탠드 자세에서 강런치는 일련으로 끊게 펀치를 뺏는데 생각보다

리치가 짧다. 그 대신 파워가 강하고 관성도 여전히 좋다. 근접 강리는 발동속도가 빠르고 타점도 뒷부분, 아랫부분 끝고루 위치하고 있어 공중에 위치한 적도 공격하기 쉬우며 관성도 좋아서 콤보를 구사할 때 편리하다. 앉아 강런치 역시 전작과 비슷하게 발동이 빠른 편이고 파워도 강렬하며 가드 포인트를 많이 빼앗는 것이 특징이다. 점프 강리는 포즈가 전작에서는 발을 끌게 뺏는 수평 자세였는데 비해 지금은 비스듬히 아래로 다리를 뻗어서 공격한다. 따라서 대공성은 떨어지지만 더 아래쪽을 공격하기 때문에 체구가 작은 상대를 공격할 때 좋다

(특히 체구가 작은 상대방에게는) 역가드 공격을 노리기 수월하다. 전작보다 발동속도가 엄청나게 떨

어지 중단으로 사용할 수 없었고, 관성 역시 전작에 비해 약해진 것 같다. 점프 중 날리기 공격은 타쿠마와 그것과 비슷한 포즈로, 관성이 좋아서 상당히 유효하다. 점프 중 약리는 타점이 뒤에 있어서 대공용으로 좋고 발동도 빠르니 이점을 이용해서 적극 사용하자.



▲오션이 편한 공격



▲몸이나 끝내주네



▲연백만 대공용이다



▲폭풍이 나려고 하는데



▲리치는 빠지만 관성은 중다

강런치가 가장 좋다. 원거리 강런치는 나오는 속도가 느리고 관성도 별로 좋지 않아 활용도가 떨어진다.



▲어전에 쓸모없는 강런치



▲해상에서 대공거문



▲슬맨만 관성의 공격



▲생각보다 관성이 중다

앤디

전략과 기본기의 차이가 거의 없는 앤디. 스펀드 자세에서 약권치는 발돋움 때론 편에 속하며 타점이 뒷부분에 있어 작은 제구의 캐릭터들은 히트하지 못한다. 약권은 리치가 좀 짧지만 약권치와 더불어 견제용으로 사용할 수 있다. 원거리 강권치는 판정이 상당히 좋아서 거의 대부분의 기본기는 틀어 버리고 공격할 수 있으며 리치도 꽤 긴 편이라 견제기 중 가장 안전한 견제기라고 할 수 있다. 원거리 강권은 여전히 느리고 판정은 나쁘지 않으나 리치가 짧은 것이 단점이다. 날리기 공격이 '98'에서와는 달리 기합을



넣으면서 헤딩으로 공격하는 모습으로 달라졌다. A는 2격 짜리이기는 하나 1격째에만 캔슬이 가능하다. 점프 강권은 발동속도는 빠른 편은 아니지만

판정이 상당히 좋고 리치도 쓸만 하며 끝중전 및 지상전에서도 압도적인 판정으로 밀어부친다. 점프 약권은 발동속도가 빠르고 타점이 위쪽에 있어 대공용으로 사용하는 것을 추천한다. 점프 약권치는 발동속도는 빠르지만 리치가 짧고 타점도 좋지 않아 대공용으로 사용할 때에는 점프 약권을 사용



▲판정 좋고, 리치도 긴 강권치



▲약권은 견제용 사용하라

하는 것이 낫고, 지상 공격용으로 사용할 때에는 점프 강권을 사용하는 것이 훨씬 좋다. 한마디로 말하자면 '98'때와 달라진 게 없다. 점프 강권치는 발동속도가 빠르고 판정이 위쪽이라서 대공 공격용으로 사용하면 좋다.



▲대공용으로 날려버린다



▲여전히 좋은 판정의 강권



▲모션이 변한 날리기 공격

마이

마이와 원거리 약권치는 빠르고 리치가 길어 견제용으로도 사용할 수 있다. 원거리 약권은 리치가 상당히 길기는 하나 판정이 위쪽이라서 제구가 작은 캐릭터들은 할 수 없었던 맞지

않고 공격하는 속도가 약간 느리므로 이점을 주의해야 한다. 원거리 강권치는 전과 마찬가지로 대공기로 사용할 수 있으며 판정도 좋아 견제기로 사용하는 게 좋다. 근접 강권치는 위쪽으로 공격하기 때문에 점프하는 상대를 키트하기 좋다. 원거리 강권은 한 걸음 앞으로 이동하면서 공격하는 데 리치가 짧아 활용도가 떨어진다. 제타리 대점프 강권치는 부재로 위쪽을 공격하

는 것으로 하이 점프를 하는 상대에게 대공기로 사용하는 것을 권한다. 전방 점프나 후방 점프 중 강권치는 판정이 아래쪽은 아니지만 대공 판정이 상당히 좋아 공중에서 상대를 부딪혔다면 바로 강권치를 사용하자. 제타리 대점프 중 강권치는 강권치와 마찬가지로 위쪽을 공격하나 강권치보다 리치가 긴 반면 판정이 좋지 않다. 전방 점프 강권은 약간 아래쪽을 공격하면서 리치도 길어 상당히 고성능이다. 앞강권치는 상당히 빠르고 판정도 좋고 캔슬이 가능하므로 모든 연속기의 시작점이 될





조 의 경우 예는 상당히 많은 변화가 있다. 근접 공격의 경우 모션이 무릎으로 올려 치는 모션으로 바뀌었고, 캔슬이 가능해 연속기를 노릴 때 사용 하면 좋다. 전작에서 공격판

정이 나오는 속도가 상당히 빨랐던 근접 강권치가 상당히 느리게 바뀌어(전작에 비해서) 조 유저들에게는 상당히 큰 타격이 있을 것이다. 캔슬이 가능하기는 하나 예전의 패턴으로 공격하기는 어려워졌다. 닥아 강권이 →B로 캔슬이 가능하고, →B는 헛캔슬도 가능하게 됐다. 전작에서 조의 주먹이라고 할 수 있었던 짐프 중 강권은 모션이 바뀌면서 중단도 되지 않고 관성도 상당히 안 좋아지 활용도가 많이 떨어졌다. 대신 짐프 중 강권치가 아래쪽을 공격하는데 공격 관성이 나오는 속도가 느리 중단을 노리기에는 무리가 있고 관성도 그리 좋지 않다. 짐프 중 날리기 공격은 변경된 조의 기본기 중 유일하게 좋아진 기술이다. 공격 관성이 나오는 속도가 상당히 빠르고 관성도 좋아 상대의 짐프를 예상해 대공기로 사용할 수 있다. 원거리 약권치가 캔슬이 불가능하게 되어 초필살기의

연계가 사용이 어렵게 되었다. 「99」의 조는 기본기가 많이 약화되어 기본기의 공격보다는 필살기 조합으로 상대를 공격해야 할 것으로 보인다.



▲리지가 굵다



▲건재로 사용하게는 느리고 대공기 사용하게는 무리가 있다



▲예전의 동면 공격은 어디로 갔는가



▲발동이 빠른 날리기 공격



▲상당이 아래쪽을 공격하는 강권치

것이다. 날리기 공격은 뒤로 이동하면서 공격하나 공격 속도가 상당히 느리 활용도가 낮은 것 같다.



▲이 부재가 먼저여, 한지 단돈 1000원



▲WOW! 멋진 킥

◀리지가 굵어서 건재로 폼다



료

전작까지 주역이라고 할 수 있었던 서서 약력이 변화되었다. 리치도 짧아지고 공격하는 속도도 상당히 느려져 전범에 변화가 필요하다. 서서 강권치의 모션이 변화했는데 판정도 더 좋아지고 리치

도 약간 길어졌다. 앉아 강권치는 대공기, 연속기용으로 좋으며 상대와 근접해 있을 경우 상대의 공격을 무시하고 공격할 정도로 빠르고 판정이 좋다. 소점프 D는 상대의 점프를 예상해서 대공기로 사용하기 좋으나 상대방이 지상에 있다면 공격이 거의 불가능하니 주의하자. 제자리 대점프 강권치는 소점프 강격과 마찬가지로 상대의 점프를 예상해서 대공기로



▲모션이 바뀐 약력

사용하자. 지상에서 날리기 공격은 공격 판정이 나오는 속도도 빠르고 판정도 좋은데 캔슬이 가능하므로 상당한 교섭능이다. 상대의 견제를 노려서 사용하자.



▲역시 모션이 바뀐 소점프 강격



▲모션이 바뀐 강권치

로버트

우선 강권치의 변화가 눈에 띈다. 그 동안 원거리 강권치는 어디로 가고 이상한 자세로 공격을 하는데 속도도 느려진 도발용이라고 할 수 있다. 그동안 연속기의 시작으로 사용했던 근접 강권치 조차 모션이 변화하면서 발동속도가 상당히 느려졌다. 강권치의 변경과 필살기의 변경으로 로버트는 완전히 다른 캐릭터가 된 느낌이다. 서서 강격은 거의 변경점이 없어 전작과 동일한 한 용도로 사용하면 된다. 단, 판정이 좋고 리치도 길다고 해서 남발하면 바로 죽음이니 신중하게 사용하자. 점프 중 강격의 판정 또한 견제하다. 상대의 공격을 무시하고 공격할 정도로 판정이 좋아 상대의 점프를 예상하고 점프 강격으로 공격



격할 수 있다. 점프 강격은 상당히 아래쪽을 공격하는 반면 강권치는 위쪽을 공격한다. 점프 중 상대와 근접해 있다면 강권치를 사용하는 게 좋다. 점프 중 날리기 공격은 필살기 후 추가타나 대공기로 사용하자. →는 앞으로 이동하며 공격하는 중단 공격으로, 판정이 중단임에도 불구하고 공격이 나오는 속도가 상당히 빠르고 리치가 길어 성능적으로 우수하나 남발하면 상대가 그것을 노려서 공격할 수 있으므로 신중히 사용하자. 필살기의 커맨드가 모두 모는 방식으로 바뀌어서

모든 특수기가 뒤로 한 채로도 사용할 수 있다. 이 점을 이용해 연속기를 사용해야 하는데 사용하기가 상당히 어렵다.



▲강권치, 예전과 똑같아



▲니무 느려진 강권 강권치

타쿠마

타쿠마는 전작과 달라진 것이 거의 없다. 달라진 게 있다면 기본기 → 특수기 → 초 필살기의 연계가 되지 않는다는 점. 허단 약격, 허단 약격치는 역시 특수 기본기로 이어진다. →B는 역시 중단으로 발동도 그대로 느리지 않으므로 잘 사용할 만한 큰 소득을 얻을 수 있을 것이다. 원거리 약격치는 판정중 그리 좋지 않고 리치도 길지 않아 견제기로도 사용도가 적어 쓸만한데가 없다. 원거리 약격은 발동이 빠르고 판정이 위쪽에 있어 근접

시 상대와의 점프를 끝낼 수 있다. 앉아 강격은 공격판정이 나오는 속도는 빠르나 공격 후 딜레이가 큰 편이라 항상 캔슬을 하도록 하자. 앉아 강격치는 대공기로 사용할 수 있고 캔슬이 가능하므로 연속기로 사용할 수 있다. 새로운 특수 기본기인 \ 약격은 이번엔 새롭게 도입된 다운공격으로 기본기 캔슬도 되고 다운된 상대를 공격할 때 사용할 수 있다. 물론 나쁜데 다운 공격이 맞지 않는다. 타쿠마의 점프 강격은 역시다 공격이 잘 되므로 신중히 사용하자. 이 공격이 성공하면 타쿠마의 연속기를 넣을 수 있다. 점프 강격치는 발동이 빨라서 후방

점프 후 바로 사용하면 뒤로 빠지는 식으로 회피하면 좋다. 타쿠마의 점프 중 날리기 공격은 원작과 마찬가지로 공격 판정이 위에 있어서 공중전에서 유리하다. 점프 약격은 타점이 낮아서 체구가 작은 상대에게 사용하는 것이 좋다.



▲상대의 점프를 끊어주자



▲몸 아래 정권짜르기



▲오야!



▲여전한 판정!

친

「99」에 와서 전체적으로 기본기의 판정이 좋아진 것 같은 친은 스피드에서는 느리지만 작은 체구로 그 점을 커버할 수 있다. 근접 강격이 캔슬이 안 되므로 활용도가 떨어졌다. 점프 중 강격치는 리치는 짧지만 여전히 2격짜리이고 중단이 가능하므로 상당히 고성능이다. 점프 중 상대가 약간 멀리 떨어져 있다면 강격으로, 가까이에 있다면 강격으로 사용하자. 원거리 강격치는 리치가 그리 길지 않지만 캔슬이 가능하고 의외로 판정이 좋으므로 자주 사용하자. 앉아 강격치는 대공기로 풀

어 미 낮게 캔슬해도 캔슬이 가능하다. 앉아 강격이나 약격은 자세가 상당히 낮아서 점프해 오는 상대가 튼만큼 낮게 공격하지 않는다면 이 점을 노려서 연속기를 넣어야 한다. 약격치는 거의 활용도가 없으므로 가끔씩 견제로 사용하자. →A는 중단

인데다 파워도 강하지만 공격 후 딜레이가 상당히 길다. 상대가 공격을 당했다고 해도 반격이 가능하므로 기본기에서 캔슬 후 필살기로 캔슬하거나 마지막에 중단으로 공격할 때 사용하자.



▲대공기로 좋은 날리기 공격

코1

코의 끝은인 일명 복제 코 1이다. 기본기가 대폭적으로 이상해졌는데, 코의 기본기들을 약간의 나누어서 코 1과 코 2가 가지고 있다. 스탠드 자세에서 약권치는 전작 코의 근접 약권치로 바뀌었는데 근접해서 약권치를 입력해도 모션은 같다(고로 활용도가 줄어들었다). 원거리 약권의 포즈가 곧바로 변어서 차지 않고 무릎으로 치기 때문에 리치가 짧아졌다(단, 쥘어진 것은 리치가 짧은 대신 딜레이가 줄어들어서 연타에 도움이 되는 정도). 게다가 앉은 상태에서 강권치는 예전 코의 하단 반격기 포즈로 바뀌었는데 대공용으로 사용하기에는 전작의 어리보다 성능이 떨어



졌다. 점프 강권의 포즈가 예전의 전·후방 점프 강권과는 포즈가 같으나 제자리 점프 강권의 포즈에도 변화가 없다. 즉 점프 강권의 종류가 한가지로 줄어들었다. 점프 강권치는 발동속도가 빠르고 판정도 그럭저럭 쓸만하다. 게다가 '98, 99와 성능도 비슷해서 공중에서 시작되는 콤보를 구사하는데 그리 큰 지장은 없



▲점프권인데 왜 어리냐?

을 것이다. 예전에 가지고 있던 점프 중 ↓강권치의 특수 기본기는 사용할 수가 없다.



▲Ah? 계속 그걸?



▲앉아 강권치? 좀 너무한다

코2

코 1과는 또 다른 기본기를 가지고 있는 코 2 코 1은 약공력의 기본기가 바뀌어 있는 반면 코 2는 강공력들의 기본기 모션이 대폭 변화되었다. 우선 근접 강권치가 예전 코의 중단 반격기 포즈로 바뀌었는데, 근접 강권치가 발동하면 약간의 가드 포인트가 있어 상대방의 기본기를 막아내고(밀어내고) 상대방을 공격한다. 이점을 충분히 활용하여 상대의 기본기를 무시하고 공격할 수가 있으며 대공기도 사

용할 수 있다. 하단 강권의 포즈도 예전의 코의 앉은 상태 \강권의 특수기 포즈로 바뀌었는데, 1격예전 넘어지지 않고 2격체의 공격을 히트시켜야 상대방을 다운시킬 수 있다. 1격에 컨슈미 가능하므로 연속기를 사용할 때도 좋다. 점프 중 강권은 전작 코의 소점프, 전후방 점프 중 강권의 모션인데, 전·후방으로 점프를 하던 제자리 대점프를 하던 무조건 그 모션을 유지한다. 게다가 점프 중 ↓강권치 기술은 어리 코 2가 가지고 있다.



▲가드 포인트가 있는 근접 강권치



▲스태킹을 요하는 근접 강권



▲이 높은 강권이 소년



▲이느 방향으로 점프를 하던 이 모션으로



▲1격체 컨슈미 가능하다

레오나



앉아 약력이 리치가 상당히 높고 속도도 빠르므로 전체 나 상대의 공격을 받을 때 자주 사용하자. 점프 강권치나 제자리 점프 강력은 중만으로 사용할 수 있고, 제자리 데칼프 D는 편술이 가능하기는 하나 V출해서로 연계가 되지 않으므로 주의하자. 서서 약력치나 약력은 상대의 점프를 받을 때 전체적으로 사용하자.

서서 강권치는 리치도 길지 않고 속도도 빠른 게 아니므로 가끔 피모언스를 발휘

할 때 사용하자. 서서 강력은 강권치와 마찬가지로 활용도가 거의 없다. 그에 비해 앉아 강력은 자세가 상당히 낮아지고 리치도 길어서 대공기나 상대의 견제를 노리거나 하단을 노릴 때 사용하자. 하지만 속도가 느린 편이라 상대가 노리고 점프해 올 경우 상당히 난이대지므로 남발은 금물이다. 점프 중 강력은 리치가 길고 판정도 좋아 상대방의 점프를 예상한 대공기나 전체로 사용해도 무방하다. 점프 중 강권치는 공격하는 속도가 상당히 빠르고 아래쪽을 공격하므로 중단이 가능하나 보



▲다시 보니 상당히 멋진 모션이군

기는는 달리 약력도 공격이 되지 않는다. 앉아 강권치는 보기보다 대공기로 사용하기에는 무리가 있으나 캔슬이 가능하므로 연속기를 노릴 때 사용하자.



▲전체로 사용하자



▲대부분 중만으로 사용하게 되는 강권치

랄프



클라크와 마찬가지로 코스튬이 새로워진 랄프 기본기에서도 많은 변화를 보이는데, 전작에 많이 없었던 스탠드 자세에서 강권치와 앉은 상태 역시 강권치의 발동속도가 한 지저 저하되었다는 것이 가장 큰 변화이고, 제자리 점프 약력치의 지속속도가 엄청나게 줄어들었다는 점, 또 점프 날리기 공격의 포스가 바뀌었다는 점이 전작과의 차이점이라고 할 수 있다. 스탠드 자세에서의 강권치는 파워 역시 전작보다 현저히 감소되었지만 견제용으로 사용하는 데 그 큰 문제는 없다. 단, 타점이 약간 뒷부분에 위치해

제구가 작은 캐릭터들은 앉아서 가드시 리프트 되지 않는다는 것을 잘 고려해서 신중의 사용해야 할 것이다. 스탠드 자세에서 강력은 타점이 낮아서 제구가 작은 캐릭터들의 견제용으로 적당하다. 스탠드 자세에서 약력은 발동이 빠르고 타점이 위에 있어서 상대방의 점프도 받을 수 있고 판정도 좋다. 날리기 공격은 전작에 비해 발동속도가 엄청나게 빨라지고 딜레마도 줄어들어서 대전시 유용하게 사용될 것이다(리치도 같다). 하단 강력 역시 전작과 비해 엄청나게 차이가 나는데 발동속도가 빨라

지고 기술 발동 후 딜레마가 상당히 줄어들어 대전시 보다 나은 견제가 가능해졌다(확인 방법은 앉아서 강력 단타), 제자리 점프 약력치 공격은 전작과는 달리 지속속도가 상당히 높아졌는데 대방이 무지하게 좋은 판정의 변화는 없는 것 같다. 제자리 점프 강권치 역시 약력치의 그것과 마찬가지로 생각하면 된다. 점프 날리기 공격은 포스에서 약간 변화가 보이며 발동속도나 판정은 전작보다 훨씬 더 좋아진 느낌이다. 게다가 힘집도 줄어들어서 공중전에서는 날리기 공격을 걸만 사용하면 랄프를 더욱 강력하게 만들어 줄 것이다.



▲판정도 나빠지고 느려진 강권치

클라크

매년 바뀌지 않는 의상이 이번 작에서는 멋지게 바뀌었고 기본기에서도 변화를 보인다. 스탠드 자세에서 강권치의 포즈가 전작에서는 몸을 회전하며 권치를 곧게 뻗어 리치가 긴 대신 발동속도가 조금 느린 권이었는데, 이번 작에선 스트레이트로 곧게 뻗어 공격하는 형태로 바뀌었고 발동속도는 빨라졌으나 리치가 짧아졌다(전작용으로 사용하면 좋다). 짐프 강권의 포즈도 전작과 비슷하나 타점이 보다 높은 곳으로 바뀌었다. 스탠드 자세에서 약권치는 전작과 비슷하게 의외로 좋은 환경을 가지고 있으나 붙어 있는 상대의 짐프를 끊을 때나 사용하거나 나머지는 그리 쓸만한 구석이 없다. 스탠드 자세에서 약력은 발동속도는 빠르나 리치가 짧아 상대방의 기본기 난타를 끊을 때나 가끔씩 사용할 수는 것이 바람직하다. 스탠드



격을 노리는 적에게 사용하면 좋다. 짐프 약력은 전작에 비해 타점이 약간 올라간 느낌인데 대신 중에 그리 신경 쓰이지는

않다. 발동이 빠르므로 대공용으로 사용해도 지장이 없다. 짐프 강권은 발동속도가 빠르고 타점이 위에 있어 대공용으로 주로 사용하는데, 대신서 후반으로 점프하며 사용하면 회피에 상당히 효과적이다. 짐프 날리기 공격은 전작보다 발동속도가 빨라지고 타점이가 줄어들어 주로 사용하게 될 것이다.

자세에서 강권은 전작의 대표적인 견제기인데 전작보다 발동속도가 현저히 느려져 날발하면 피를 부를 수 있다. 그러나 아직까지 견제기로 사용하는데 그리 큰 지장은 없다. 날리기 공격은 전작과 거의 차이점이 없는데 발동속도가 느리고 리치도 짧아서 견제용으로 사용할 수도 없을뿐더러 쫓보는데 몸도 꾸기 힘들다. 짐프 약권치는 타점이 아래에 위치하고 있어서 않아서 반

않는다. 발동이 빠르므로 대공용으로 사용해도 지장이 없다. 짐프 강권은 발동속도가 빠르고 타점이 위에 있어 대공용으로 주로 사용하는데, 대신서 후반으로 점프하며 사용하면 회피에 상당히 효과적이다. 짐프 날리기 공격은 전작보다 발동속도가 빨라지고 타점이가 줄어들어 주로 사용하게 될 것이다.



▲아이구 맞기



▲슈퍼스트레이트

아테나

시리즈를 거듭할 때마다 매년 복장이 바뀌는 아테나. 이번 작 역시 시원한 차림새로 복장이 바뀌었다. 마방학 견제로 사용될 만한 기본기는 없지만 아테나의 앞 공격은 대부분 자세가 상당히 낮으므로 이 점을 잘 이용해서 대공기에 사용하자. 앉아 강권은 리치가 짧으나 속도가 빠른 권이고 연승이 가능하다. 앉아 강권치



▲앉기 품이 앉기



는 자세가 상당히 낮고 캔슬도 가능하므로 주력으로 사용할 수 있다. 원거리 강권은 리치도 짧지 않고 속도도 느리지 않아 그런 대로 사용할 만 하다. 원거리 강권치는 공격하는 속도는 빠르나 원거리 강권보다 판정이 좋지 않다. 짐프 공격은 강권이나 날리기 공격이 좋으며 짐프가 워낙 높고 느려 상대의 대공기에 약해질 것이

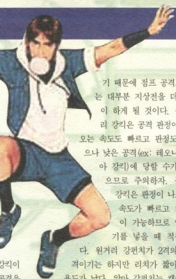
다. 날리기 공격은 판정도 좋고 캔슬이 가능하므로 자주 사용하자. 짐프 공격보다는 자세에서 상대의 움직임들을 유도해서 공격하는 것이 좋다.

◀기와 만년 재벌패? 아테나의 손이 재질일까? 기와가 패일까?



켄수

서서 약력은 여전히 견제나 상대의 공격을 받을 때 좋고 강력은 상대의 질프를 받을 때 좋다. 약력으로 견제를 차두하고 앉아 강력과 서서 강력으로 상대의 움직임을 제압하자. 앉아 강력은 리치도 길고 자세가 상당히 낮이므로 대공기로 사용해도 무방한데다 캔슬도 가능하므로 켄수의 주먹이 될 기본기이다. →A는 중단이고 기본기에서 캔슬해서 사용하면 필살기로 캔슬이 가능하므로 연속기로 사용하자. 점프 공격은 강력이 리치가 길고 판정이 좋아서 점프 공격은 주로 강적으로 하게 될 것이다. 점프 중 아래쪽을 공격하려면 날리기 공격이나 약리치가 좋다. 켄수는 점프가 상당히 느리



기 때문에 점프 공격보다는 대부분 지상전을 더 많이 하게 될 것이다. 원거리 약력은 공격 판정이 나오는 속도도 빠르고 판정도 좋으나 낮은 공격력(속: 레오나 앉아 강력)에 당할 수가 있으므로 주의하자. 근접 약력은 판정이 나오는 속도가 빠르고 캔슬이 가능하므로 연속기를 낼 때 적절하다. 원거리 강력치가 2격의 공격이기는 하지만 리치가 짧아 활용도가 낮다. 앉아 강력치는 캔슬이 가능하지만 근접 강력이 사용하기 쉬우므로 그다지 사용하지 않는다.



▲캔슬로 상대의 힘다



▲상대의 점프를 끊어버리자

김갑환



전체적으로 김갑환은 기본기의 변경이 그리 많아 보이지는 않는다. 스탠드 자세에서 약력의 포즈가 바뀌었는데 전작보다 리치가 더 길어져서 실용도가 높아졌다(참고로 전작에선 가벼운 견제용으로 약력보다 약편지를 사용했었다). 근접 약력도 전작과는 달리 2히트 공격으로 바뀌어서 근접 약력 공격 후 콤보를 구사할 때 커맨드 입력 시간의 여유가 생겼다. 원거리 약력치는 발동속

도가 빠른 편은 아니지만 타점이 중간에 위치하고 리치도 긴 편인 데다가 판정도 불안해서 여전히 견제기로 쓰인다. 스탠드 자세에서 약력은 타점이 뒷부분에 위치해서 대공용으로도 자주 사용되었던 기술이다. 전작과 포즈는 같으나 전작보다 발동속도가 조금 빨라지고 기술 발동 후 발동태가 눈에 띄게 줄어들어서 보다 나은 플레이를 할 수 있게 됐다. 근접 약력은 내려찍기 2히트 공격을 상대에게 가려하는데 발동이 빨라서 실용도가 높아졌다. 앉은 상태에서 약력의 포즈가 '98'에

선 일직선 위로 올려 차서(계다가 발동속도도 느리고 판정도 이상하리 만큼 낮았다) 실용도가 적었으나 이번 작에선 피스들이 가로질러서 공격을 해 대공기로 사용해도 전혀 지장이 없을 정도다. 하단 약력은 전작과 마찬가지로 발동은 빠른 편인데다가 리치가 길어서 견제용으로 크게 한 몫하는 기술이다. 날리기 공격은 발동속도가 보통이며 리치가 짧아서 그다지 권해주고 싶은 기술은 아니다. 점프 약력치는 발동속도는 좀 느린 편이지만 타점이 낮아서 제구가 작은 캐릭터에게 유용하게 사용되고, 점프 약력은 발동이 빠르고 타점이 위에 있어서 대공용으로 사용할 수 있다. 점프 약력은 리치가 길어서 공중전에서 중요하게 사용된다.



▲모션이 빠른 약력



▲상대에 떨어진 앉어 강력치

바오

사이코 슬러지의 뉴캐이 스 바오. 체구가 매우 작아서 공격당하지 않는 경우가 잦다. 힐프가 생각보다 높고 힐프 스프리드가 느린 면이 단점이다. 스탠드 자세에서 약권치는 리치는 쓸만한 편이나 판정이나 파워가 약한 편이라 단순한 견제용으로 사용하는 것이 바람직하다(체구가 작은 캐릭터는 앞서서 가드시 컨트롤 시킬 수 없다). 스탠드 자세에서 약권치는 리치가 길고 약권치보다 타점이 낮아서(약권치보다 발동속도는 빠르지 않지만) 견제용으로 쓸만하다. 스탠드 자세에서 강권치는



발동속도가 빠르고 빈틈이 적어서 돌격용 기술로 사용하면 그 진가를 발휘할 수 있다. 강권치는 돌려치기인데 파워에 비해 발동속도와 리치의 비례가 맞지 않는 것 같다. 자주 사용하다가 피를 부를 것이 뻔하니 가끔씩 사용해두면 좋다. 낮은 상태에서 약권치의 포즈는 상당히 귀여워서 웃음을 자아낸다. 낮은 상태에서 강권치는 바오의 발끝이 될 기분이므로, 몸 자세를 굉장히 낮게 공격을 하므로 공중에서 억지간하 타점이 낮은 기술을 사용하지 않는 한 바오의 이 기술에 대응하는 것은 불가능하다(ex: 경거한). 힐프 약권치는 발동이 빠르지만 지속시간 역시 짧아 일



▲질산고



▶이런 공격은 왜 데미지가 있을까?

단 기술이 사용되면 빈틈을 보게 되므로 고려해서 사용해야 한다. 힐프 강권치는 타점이 낮은 공격이므로 기억해 두었다가 앞서서 반격을 노리는 상대에게 유용하게 사용하자.



▲바오의 데미지 더 아르지 안을까?



▲상당히 유용한 기본기



▲데미지론 사용하지



카스미

「96」 때 등장했던 토도 카스미가 이번 작에서 다시 출전하게 됐다. 스탠드 자세에서 약권치는 발동속도는 쓸만하나 리치가 다른 기술들에 비해 짧고 타점도 뒷부분에 위치해서

체구가 작은 캐릭터들이 앞서서 가드를 하면 건드리지조차 못한다. 스탠드 자세에서 약권은 앞으로 이동하며 발을 끈게 뻗어 공격을 하는 모션으로 리치가 길고 허점이 적어 견제용으로 쓸만하다. 스탠드 자세에서 강권은 발동속도는 빠르지 않지만 약권과 마찬가지로 앞으로 이동하면서 공격하므로 리치가 상당히 길어서 잘 사용한다면 큰 효과를 볼 수 있다. 하단 강권은 속도가 빠르고 발동

후 빈틈이 없어서 상당히 좋은 하단 강권이다. 리치는 길지 않다면 상당히 유용하나 견제나 공중에서 떨어지는 상대 밑에 하단 강권을 알아둔다 라는 느낌으로 미리 입력해서 반격을 노려보는 것



▲전진하면서 공격하는 약권

링

기본기의 변화가 거의 없다. 서서 강펀치는 리치는 길지 않지만 나오는 속도가 상당히 빠르고 판정도 좋은 편이므로 상대의 기본기 공격이나 절프를 노려서 사용하자. 서서 약관치와 섞어서 사용하면 상태를 혼란시킬 수 있다. 서서 강펀치는 강펀치보다 나오는 속도는 느리지만 리치가 길고 판정도 좋아서 가끔 대공기도 사용할 수 있다. -B는 로버트의 -A와 비슷한 공격으로 앞으로 진전하면서 공격하는 중단이다. 나오는 속도도 꽤 빠른



편이 약한 편이어서 전진하므로 하단 공격도 피할 수 있어 상당한 고상놈이다. 사용 후 딜레이도 적으므로 하단과 사용하면 상대는 상당한 곤욕을 지르게 될 것이다. 하단으로는 슬러이딩, 앉아 강펀치나 근접 약력 후 연속기가 좋다. 새로운 중단기가 생긴 탓인지 절프 강력은 나오는 속도가 느려져서 중단이 잘 되지 않는데다가 판정도 약간 약해진 것 같다. 절프 중 날리기 공격은 모션이나 판정은 전작과 같으나 나오는 속도가 빨라져서 활용도가 상당히 높아졌다. 역가드를 노리기에는 절프 중 강력보다 강펀치가 좋다.

▶변화가 없는 결 및 뒤만 약력



▶편경이 플러진 날리기 공격



▶발명이 플러진 날리기 공격



▶발명이 느려진 공격

도 좋다. 절프 중 약력은 아마자키의 절프 중 약력과 비슷한 포즈로 리치가 상당히 길고 판정이 좋아서 공중전에서 유용하게 사용할 수 있다. 절프 중 강력은 다리를 일자로 뻗어 공격해서 대공을 노리는 게 좋다. 타점이 보다 낮은 공격을 원한다면 절프 중 날리기 공격이나 약력이 가장 좋다(절프 약력치는 가장 효율성이 떨어지는 기술이다)



▶수도모 공격



▶맞은 앞자기(어 정도는 나도 할 수 있다)



▶정통-은 아리Q



▶뒤지명을 연상케 하는 약력



▶편경이 좋은 공격

상페이

킹 오브 파이터즈 시리즈에
는 첫 선을 보이는 상페이가
리얼바투 시질의 기술들을
고스란히 가지고 왔다. 스넨드 자세
에서 약권치는 2연타의 짧은 공격
이지만 리치가 짧아 견제용으로 사
용할 수 없고 그렇다고 접근해서
약권치를 성공시키면 1타의 작은
펀치 공격만 나올 뿐이다. 즉, 견
제용으로 사용해야 하지만 그리
견제용답지 않은 나쁘게 펄가해서
함모가 없는 기본기다(그러나 켈
크 없도 없는 것이 아니다. 오히
려 좋은 면도 만만치 않게 존재
한다). 스넨드 자세에서 약권치
리치가 긴 편이고 발동이 빠르나
발동 후 빈틈이 생기므로 주의해서
사용해야 하고, 스넨드 자세에서 강권치



는 리치는 짧은 편이나 앞으로 전
진하며 나아가는 기술로 관정도
출만해서 잘 사용하면 큰 효과를
볼 수 있을 것이다. 스넨드 자세에
서 강권은 리치가 비교적 길고 파워
도 강력하며 발동 후 빈틈도 거
의 없어서 견제용으로 쓴다. 하단
강권은 엄청난 발동속도와 엄
청나게 적은 딜레이로 1류급 기술
이다. 심심하면 하단 강권을 난무
해 보자. 엄청난 속움직이대는 상
페이를 볼 수 있다. 앉아서 강권치
는 기상 이치 공격인데 콕정이 상당히
좋고 발동속도 역시 대공용으로는 그만
일 정도로 빨라서 대전시 잘만 사용하
면 상대방에게 싸움을 자아나게 할 경
도다. 켈크 약권치는 발동속도는 빠
르지만 리치가 짧고 파워도 약하며
타점도 높거나 낮지가 않아서 실용도
가 떨어진다. 켈크 약권은 발동이 느린 편
이지만 타점이 가장 아래로 깔려 있다는 것
을 기억해 두자. 켈크 강권치는 발동 속도
가 빠르고 관성이 좋으며 타점이 위에 있어
서 대공용으로 사용하면 좋다.



▲본래의 기본기
타 강권치

▶ 엄입의 날려
기 공격



▲오지 말아주세요



▲약력같은 강권



▲상페이도 절신고!



▲받아맞!



마리

진직과 거의 변
경점이 없다. 켈크
중 강권의 공격 유
지 시간이 느리거나
관성은 여전히다. 상
당히 아래쪽을 공격

하고 공격관점이 나오는 속도도 빠른 편
인데다 마리의 켈크가 상당히 낮아서 중
단이 가능하다. 켈크 중 강권보다는 약
이 더욱 아래쪽을 공격하지만 파워가 약
한데다 너무 아래쪽을 공격하기 때문에
활용도가 낮다. 켈크 중 상대와 약한 거리

가 있다면 강권치로 공격해도 좋고 근
접해 있거나 역가드를 노린다면 강권으로
공격하자. 제자리 켈크 강권치가 공격 유
지 시간이 상당히 짧아져서 전각에서는 대
공기로 상당한 역할을 했으나 이번에는
대공기로 사용하기에는 좀 어려울 것이
다. 원거리 강권치의 변화를 기대했으나
여전히 나오는 속도도 느리고 자세를 회
복하는 속도도 여전히 무지하게 느리다.
상대가 공격을 당했다고 해도 빈적이 가

장거한

전작과 거의 차이점을 느끼지 못하는 장거한. 모든 초월살기의 발동속도가 엄청나게 느려져 약해진 것 같지만 거의 모든 캐릭터가 이러한 현상을 보여 특별히 약해졌다고는 말할 수 없다. 스탠드 자세에서 약권치는 장거한의 견제를 으로는 최고로끔 올린 기술인데 상대방의 소점프 공격을 미리 예방할 수 있고 기다 잡다한 공격 패턴에도 부위 버리기 쉽다. 타캐릭터의 그것보다 압도적으로 우월한 판정 및 파워와 힘이 없다는 것이 특징이다. 강권치는 발동속도는 느린 편이지만 리치가 길고 상대방에게 데미지를 크게 입힐 수 있다는 장점이 있다(여타 한방에 사용해서 히트시킬 때 느끼는 흥분은 형용할 수 없는 엄청난 판자이다). 강키 역시 느리긴 하지만 강권치보다 리치가 더 길고 공격 부위도 강권치보다 출한다. 날리기 공격



또한 멧던발동은 느리지만 일단 발동후엔 톱도 그리 크지 않아 간혹다 사용하는 것을 권한다. 일명 똥배치기의 포즈를 취하는 동안 공격 타점은 일단 부분부터 위 부분까지 끝고루 가지고 있어서 성능이 좋은 편에 속한다. 점프 강키

은 발동속도는 느리지만 공격 방향이 아랫부분에 위치하고 있어 지상에서 대가공인 조그마한 녀석들은 편안하면 이것으로 공격이 가능하다. 점프 강권치는 장거한의 입술 공격기도, 발동이 상당히 빠르고 빠른 발동속도에 비해 리치도 길며 판정 또한 딱강하고 파워 또한 대단하다. 한마디로 장거한을 강력하게 해주는 데 크게 한 몫하는 기술. 이 기술은 발동이 빠르다는 것을 주무기로 사용하게 되지만 딱강한 파워와 판정이 뒤를 받쳐주고 있어 이 기



▲장거한의 파워와 최강의 견제



▲장거한의 리치

술만 잘 사용해도 대전시 큰 효과를 거둘 수 있다. 그러나 공격 범위가 강키보다는 한정되어 있고 바로 앞에 있는 상대는 히트되지 않을 때도 있으니 그때그때 상황에 잘 맞추어서 사용하자. 점프 약권은 리치는 짧으나 발동속도가 빠르고 판정이 좋아서 대응용으로 사용한다면, 방어시 자주 사용된다. 점프 약권치는 약키보다 발동속도가 약간 느리지만 약키보다는 리치가 훨씬 길어서 대응용으로 사용하면 좋다.



▲장거한의 리치 2 두 번째



▲장거한의 발동, 장거한의 판정, 장거한의 파워



▲장거한의 리치 3 세 번째

능하므로 실수로라도 서서 강권치를 하게 되면 바로 공격을 당하게 될 것이다. 원거리 강권치보다는 날리기 공격이 공격 후 딜레이도 적고 연승이 가능하므로 강권치보다는 날리기 공격을 추천한다. 서서 약권은 여전히 빠르고 리치도 짧지 않아서 언제나 상대의 공격을 끊을 때 사용하자. 앉아 약키이나 강키는 자세가 상당히 낮아져서 상대가 점프해서 공격해 올 때 대응기로 사용할 수 있다.

앉아 강권치는 나오는 속도는 빠르나 자세를 회복하는 게 상당히 느리기 때문에 항상 특수기로 견제하도록 하자. 특수기를 뒤로 한 채로도 사용할 수 있는 점을 이용해서 연속기를 잘 날려주자.



▶유지시간이 상당히 짧은 강권치

힘

체력을 사용하는 만큼 리치는 길지만 약공격인 저 강공격인 지 구분 이 안될 정도로 공격 속도가 느리다. 서서 약 권치는 너무 속도가 느리기 때문에 앉아 약권치를 사용하는 게 좋다. 앉아 약권치는 체력으로 내리치는데 견제로 사용할 만 하지만 리치는 길지만 속도가 상당히 느려 상대와 너무 근접해 있으면 공격이 안되므로 주의해서 사용하자. 앉아 약권치는 리치가 상당히 길어 견제나 상대의 하단이 허술할 때 사용하자. 앉아 강권치는 대공기로 보이나 공격하는 속도가



너무 느려서 대공기로 사용하기에는 무리가 있다. -A는 연타하면 공격 횟수가 늘어났다. 제자리 대립 강권치는 리치가 긴 점을 이용해 서 견제나 상대의 점프를 예상해 대공기로 사용하자. 진, 후방 점프 중 강권치는 체력을 마구 휘둘러 판정이 굉장히 좋아 보이나 보기보다는 판정이 좋지 않다. 대부분의 점프 공격은 이 날리기 공격으로 하게 되는데 리치가 길고 판정도 좋으나 보기보다 판정이 빨리 사라지므로 주의하자. 점프 중 강권은 2격짜리 공격으로 연속기를 넣을 때 유용하다. 점프 중 아래쪽

을 공격할 때에는 약기를 사용하자.



▲올려치기



▲나려치기



▲나무 느린 약권치



▲견제로 사용하자



▲리치가 상당히 긴 약력



▲어건 곡예?



▲리치가 길어 쓸만하다



▲살벌한 날리기 공격

최번개



'98보다 비교적 약해진 최번개. 하지만 공중 거드가 없어진 이번 작에선 대부분의 공격이 백어택 패턴으로 최번개에게는 상당히 유리하게 되었다. 특수기의 경우 기존에 있던 특수기가 사라지고 새로운

특수기가 나타났다. 특수기 입력도 '98'에서는 -B 하나뿐이었지만 축적계 기술을 가진 번개에게 보다 낮은 공격 패턴을 주기 위해 이번에는 -B를 입력해도 같은 기술의 특수기를 사용할 수 있게 되었다. 스탠드 자세에서 약권치 공격은 리치는 그다지 길지 않지만 발동속도가 빠르고 번개에게 있어 가장 안전한 견제기이므로 유용하게 사용하자. 약권은 약권치보다 리치가 짧아서 전체유용은 사용하기 힘들지만 가

전문

한국풍의 뉴캐이스 전문. 기본적으로 공중 기동기와 지상 기동기가 모

두 김갑환과 흡사하다. 스탠드 자세에서 약민치는 다리를 문개 편어서 공격을 하는데 리치가 짧고 지속시간도 짧아서 상대방어의 거리가 비교적 짧을 때 사용하는 것이 바람직하다. 스탠드 자세에서 강민치는 발동이 빠르고 리치 또한 긴 편이어서 견제용으로 쓸만하다(단, 타점이 약한 뒷부분에 위치해서 체구가 작은 캐릭터는 없어서 카드시 히트시키기 힘들다). 스탠드 자세에서 강직은 발동속도가 빠르고 타점도 중간에 위치해 강민치보다 실용도가 높고 전진하며 공격하는 식의 돌격용으로 사용해도 좋을 듯 하다. 근접 약력은 김갑환의 그

것과는 달리 1hit의 공격이며 기술 발동 후 딜레이가 많아서 점권전시 그다지 추천해주고 싶은 기술은 아니다. 스탠드 자세에서 날리기 공격은 발동속도가 상당히 빠르고 타점도 견제용으로 딱 좋으며 발동 후 딜레이가 거의 없어서 아주 좋다. 하단 강직은 리치가 긴데도 발동속도도 빠르고 폭도 작아 사용 용도가 다양하다. 점프 약민치 공격은 타점이 아랫부분에 위치해서 지상에 위치한 적에게 공격하기 좋다. 점프 강민치의 포즈는 김갑환의 그것과 같아서 대응용으로도 사용하기 좋고 관청도 천적보다 좋아진 것 같다. 점프 강직은 발동은 그다지 빠르진 않지만 리치가 길다는 것을 유념해서 잘 사용하도록 하자. 점프 약력은 발동이 빠르고 타점이 위에 있어서 공중전에서 보다 높은 곳



▲느리지만 리치가 상성이 짧다



▲상성이 빠른 날리기 공격



▲오러! 확실한 대공기



▲리치가 상성이 짧다



▲김사범에게 배웠군

꿈기다 사용해주자(이치의 사용하는 것은 유저이다). 앉은 자세시 강민치는 상당히 좋은 판정과 모든 폼보의 기동이 되는(물론 약리나 약민치 공격에서부터 시작되는 폼보는 제외다) 기술이므로 상당히 중요한 위치를 차지한다. 게다가 이번 작에서도 마찬가지로 판정이 좋으므로 상대가 낮은 공격형의

캐릭터가 아닌 이상 점프 공격시 대응용으로 사용할 수 있다. 하단 강직은 '98' 때와 변한 것이 없다. 리치가 짧고 발동속도도 빠르진 않고 파워 역시 강하지도 않다. 한마디로 그리 좋지 않다. 공중 공격에선 '98'과 마찬가지로 점프 강민치를 잘 사용해서 상대의 뒤를 노려 폼보로 마무리를 짓는 식으

로 대처해 나갈 수 있다(공격 판정은 '98'과 비슷하고 판정 역시 그대로 남아있다). 점프 CD공격은 발동속도가 상당히 빠르므로 공중전에서 사용할 만 하다. 점프 강직은 발동속도가 느리고 강민치보다 백이백이 잘 되지 않지만 약기도 공격이 가능하여 관청도 꽤 좋다(그러나 강민치만큼 좋지는 못하다).



▲아이쿠! 오자 날아갈라



▲역겨면슬 노리는 반개



▲저고 판정 좋은 강민치