

主な得意キャラ：
 主な苦手キャラ：

ジャンプが高く長いうえ移動手段が多く、LV3 超必の威力も高いため、機動力と爆発力を兼備している。対空技は豊富で、烈風脚という1ボタンの無敵技があるおかげで守りも堅い。差し合いと跳びこみの間合いがあわず、ゲージがないとコンボが安いのが欠点。疾駆け・逆疾駆け連発のゲージ稼ぎが重要。

通常技

は必殺技とスーパーコンボの両方で、はスーパーコンボのみでキャンセル可。×はキャンセル不可。

立ち

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P			獄鎖の始動技として使う。発生は早く連打が利く。小さいキャラにしゃがまれるとあたらない。	
中P	近		発生早めで、当てて有利。全キャラのしゃがみに当たるため、コンボのつなぎに使いやすい。	
	遠		リーチ短めで発生が遅めだが、判定が強く持続も長いいため置き技に使える。やや癖のある技。	
強P	近		発生は早めでキャンセル可だが、普通のキャラのしゃがみにはすかるため、デカキャラ用。	
	遠		発生、判定、リーチに優れるが、持続が短く隙も大きい。スパキャンがかかるため、確定状況で鉄心崩に繋げると強い。	
弱K			そこそこのリーチと発生の速さを持つローキック。当てて有利なのが強みで、ある程度連発して押すことが可能。	
中K	近		キャンセルはかかるが、中Pより減らない。使わない技。	
	遠		牽制のメイン技。発生はそこそこでリーチがあり、隙が少ない。当てて五分。当たる距離なら安心して振れる。置きには使えないので注意。	
強K	近		蹴り上げ。発生早く、対めくりの対空としてかなり有効。	
	遠		対空としてバリバリ使う。判定は強くはないが、出の速さと打点に優れる。垂直Jを落とすのもコレです。	

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P			立ちと似ていて、発生が早く連打の利く技。こちらは全キャラに当たるので安心。コンボや連携の起点になる。	

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
中P			当てた後かなり有利になる下段技。キャンセルもかかるので、ゲージないときは、マキ唯一の減る下段となる。発生が遅く、リーチも短くて使いにくいですが、使えると強い。	
強P			強力な対空技。正面からの飛び込みはほとんど落とせる。判定が横に厚いのか、頭上付近までカバーしてくれる。しかも落とした後は動きやすい間合いでマキ有利になる。	
弱K			下段。連打できないが、キャンセルは可能。小技なので発生が早く、有利フレをとれるので、連携の初手に持ってくるのに適している。	
中K			リョウやロックと同じタイプの挟る中足。リーチはそれなりにあるが、発生が遅く隙がやや大きい。一応ブラのスラや屈強Pを潰せるが鉄心崩に繋ぐ場合HIT数が減り安くなってしまうのが難点。	
強K			ダウンを奪える足払い。リーチ、判定ともにそこそこで、隙が大きすぎないので使いやすい。差し合い、連携の締めに使え。	

ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説	めくり
弱P			いらない	
中P			オリコンの段数稼ぎに使う	
強P			下方向に判定が強い。使える飛び込みのひとつ。めくりはできないが、相手の頭上を狙って出すと落とされにくい	
弱K			使わない	
中K			メインの飛び込み技。判定は強くないが、発生は早く、リーチが一番長く、めくりも狙える	
強K			横から斜め下に強い。使える飛び込みのひとつ。	

特殊技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
武神獄鎖拳	立弱P>中P>強P>強K	300+500+600+700		ターゲットコンボ。ファイナルファイトと同じ攻撃。使い道はあるまい

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
武神獄鎖投げ	立弱P>中P>強P>2+強P	300+500+600+1000		投げで締めるターゲットコンボ
肘落とし				ジャンプ軌道が下へ変わる

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
拳コ	236P			連続技用。中以上の攻撃からキャンセルで連続ヒットする。弱中強の違いは威力と前進距離で、上になるほど前に進むのでリーチが伸び、威力も高くなる
疾駆け	236K後K			追加入力で3派生する移動技。 弱は急停止で、隙が少ない。中はスライディング、下段の奇襲技で、出が早い隙もでかい。 強は中段の踵踏みつけで、隙が少なく判定が強い。主に弱と強を使う。 また疾駆け、逆疾駆けは双方をキャンセルも可能。疾駆け 逆疾駆けを延々繰り返してゲージを稼ぐ事が可能
逆疾駆け	214K後K			後ろに走る移動技。弱は急停止で、疾駆けと同じ。中は前方大J、強は後方大J。主に逃げに使う
天狗倒し	空中で41236P			空中投げ
八艘脚	空中で壁端時に214PorK			弱P・普通の三角蹴り。ジャンプ攻撃可。中P&強P・飛びかかって投げ。距離が異なる。 弱K・真下に落下。ジャンプ攻撃不可。中K&強K・飛び蹴り。距離が異なる
烈風脚	KKK			体力を600消費する無敵技。だが無敵は短いのでぎりぎりまで引きつけないと危険

スーパーコンボ

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
武神剛雷破	236236P			
鉄心崩	236236K後K	Lv1: Lv2: Lv3:6800		236236Kで走り、追加入力のKで飛び蹴りを出す。Lv3は瞬獄殺並みの威力を誇る

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
戯天狗	レバー2回転 P(空中可)			投げ技

コンボ

- ・ 屈中P>強拳コ

基礎コン。というかまともな基礎コンがマキには無い。
目押しをしたいなら屈弱P×2>立ち弱K。でも安い。

- ・ 屈弱P>屈弱P>立ち弱K>LV3鉄心崩

マキの屈弱Kは連キャン不可、目押しも安定して出来ない(OF繋ぎ等になる)為
屈弱Pから決めることになる。

ちなみに屈弱Pからの立ち弱Kは屈弱Pの有利が少なく目押し不可能だが

カブエスの連キャンは「弱技同士で前の技が連キャン可能なら、次の小技が連キャン不可でも連キャンする事が可能」

という仕様になっているため屈弱Pから立ち弱Kを連キャンして出す事が出来る。(勿論立ち弱Kから連キャンする事は出来ない)

- ・ 屈中P>立ち弱K>LV3鉄心崩

一応繋がるよって程度の目押しコンボ(猶予1F)

コレを使うなら上のコンボを使ったほうが良いかも。

立ち回り

**遠距離

やれることが多い間合い。

一番の狙いは、弱P八艘脚での奇襲。低空で出すと返されにくいので、かなり使える。

中、大Kで突っ込むか、中Pで降りる。Kが通れば接近戦に持ち込める。

降りた後は様子見、下大K、投げなど。

ほかの選択肢は、歩いて近づく、中距離へ。ゲージため、対空待ち、跳びこみなど。

ゲージためは下中Pが一番安全。

この間合いの跳びは大Pで頭上狙いか、中Kでのめくりか、中Pで降りるかの三択。どれも通りにくい。

ほかの選択肢を十分意識させていないと危険。

また前キャンありなら、前キャン疾駆けもあり。主に飛び道具に合わせて使う。

間に合いそうならスライディング(中K)を決める。

無理なら止まるか、カカト(大K)で奇襲する。

中距離

立ち中Kがギリギリ届くか届かないくらいの間合い。

マキはこの距離で強い選択肢がない。結果この間合いはキャラ相性と人間力に左右される。

基本はごまかしながら遠距離にもどす。

使う技.....

立ち中K 差しあうフリをするために出す。逃げてるのがバレバレだと通じないため、それを誤魔化す。当てても安いので、当たっても勘違いしないこと。

下大K 本命その1。当たれば起き攻めに行けるので重要。当て方としては、相手の立ち技にぶつける。強引に当てに行ってもよい。

カカト 本命その2。同じく起き攻めに行ける。ダメージも十分。ただしリスクもでかい。しゃがみ技に合わせる。

疾駆け急停止 奇襲その1。前Cかけて出す。投げやオリコン、超投げを狙う。

前転、ステップ 奇襲その2。狙いは同じ。

前キャン拳コ 奇襲その3。カウンター狙い。先端を当てると強い。慣れてない相手にはかなり通じる。ただしリスクも半端なくでかい。相手の牽制全般にあわせる。

近距離

うまく近づけたらこの間合いになる。

一番ダメージを奪える間合い。気合を入れて攻めよう。

中段、下段、移動技、投げ、コマンド投げと、武器はそろっている。

使う技.....

小足 密着したら、まずこれを当てよう、というくらい基本の技。ここから連携したり、投げを狙ったりする。

下中P 有利フレ取れる下段。単発で連携しても、キャンセルして踵狙ってもいい。

獄鎖 主に二段止めか、三段止め（投げ空振り）で使う。ガードゲージ削りつつ、有利フレ取れる。

大足 ダウンを奪える。上記の技から連携させよう。

疾駆け急停止 小足か下中Pから。投げと超投げがかなり強い連携。

踵 これもキャンセルから出す。結構見切られないし、ガードされてぜんぜんOKなので、強い。

投げ 常に狙う。P投げなら間合いが広く気絶値継続もある。K投げは掴み投げなので、対Kに有効。

超投げ これも常に狙う。小技一発や、急停止から狙い目です。外しても隙がほぼないのが心強い。