

アラクネスレのpart3 792さんに圧倒的感謝！！

792：名無しさん：2009/02/03(火) 05:50:13 ID:Kwqv3bIE0

基本の6 C ループ烙印付け直しコンボ

何度も出てるけど

自分画面端から中央までのコンボ

2 A > B > D > A P Q > B C 蟲 > 6 C 三段 > B 蟲 > 6 A 蟲 > 6 C 三段 > B 蟲 > 6 A 蟲 > 6 C > 6 A 蟲 > 6 C 2 段目、3 段目 > B 蟲 > 6 A 蟲 > 鳥 > A 虫 > J C > J D

6 A > D > 迷彩 > B C 蟲 > 同上

6 C 三段から6 C 三段のつなぎ方はいろいろあるけど一応このコンボを基本と仮定してコツを書いてみる

- A P Q ~ 6 C

A P Qを入力した後ほんの少し間を空けてC 蟲を出し、自分が出てくるぐらいにB 蟲を出す  
そしてA P Qの硬直が切れると同時に6 CでOK

自分画面端の時は4 C 蟲、4 B 蟲にする。

出すタイミングも少し違って4 C 蟲は少し早め4 B 蟲は遅めに出すようにする

注意キャラ（ジン ノエル レイチェル）

ジンは中央でも4 B 虫を使った方が安定する

ノエルとレイチェルは6 Cの三段目がすかりやすい（特にノエル）ので

6 Cが当たった時に少しでも遠いと感じたら6 Cと6 C二段目の間にA 蟲をはさむこと

（2ループ目の6 C三段にも6 A 蟲をいれた方がよい）

- 迷彩 > B C 蟲 > 6 C

迷彩をB C同時押しで入力してから少し間をあけて（当然あけすぎるとつながらない）

B C同時離して蟲を出して6 Cを出す

相手キャラとの距離が離れている場合は6 Cを出す時に少し歩くか

6 C三段に6 A 蟲をはさむ

自分画面端の時はA P Qの時と同じです

- 6 C 三段 > B 蟲 > 6 A 蟲 > 6 C 三段

6 C三段の三段目があたるぐらいにB 蟲、つづけて6 A 蟲をだします

B 蟲 > 6 A 蟲はそれほどあわてなくてもつながるので落ち着いてタン、タンと

ボタンを押すと（離すと）いい感じです

（ここの部分のつなぎが早すぎると、今度は6 A 蟲から6 Cのつなぎがシビアになります）

もし、B 蟲と6 A 蟲がつかない場合はボタンを押す速度を少しづつ早くしていったらいいタイミングをつかむこと

注意キャラ（レイチェル テイガー）

レイチェルはダウン判定が他キャラより大きいのでB 蟲を出すのを少し遅めにします

（6 C三段目が当たった後ぐらいでOKです）

後、B 蟲 > 6 A 蟲が少しつながりにくいので他キャラより少し早めに出します

テイガーは空中のくらい判定が大きいのでB 蟲 > 6 A 蟲を他キャラと同じタイミングで出すと

B 蟲 > 6 A 蟲が早く当たってしまい6 A 蟲 > 6 Cのつなぎがシビアになってしまいます

B 蟲 > 6 A 蟲を他キャラより遅めに入力してください

- 6 C > 6 A 蟲 > 6 C 二段目、三段目

6 Cと6 A 蟲は軽くズラシ押し（離し）するぐらいでいいです

特に問題はないと思いますが、6 C初段が遠めで当たったと思ったら常に6 A 蟲を入れてあげると

6 C三段目がスカってコンボが失敗するという事がほぼなくなると思います

- 鳥 > A 蟲 > J C > J D

鳥を出して鳥が当たるくらいにA 蟲を出します（鳥はA 鳥で出すとやりやすいです）

で、鳥を j c して J C > J D

注意キャラ（レイチェル カルル）

レイチェルとカルルは鳥 j c > J C を最速でやると A 蟲 > J C がつながりません

少しディレイをかけて J C を出してください

ダイキャンについて過去スレから遡ってまとめてみました

アラクネスレの有志に感謝

### 【ダイキャン】

#### 概要

お前らアルカは読んだ？ダイブキャンセルの詳細が載ってる

一回目のダイブ接触後の着地 3 F 以内に別のダイブを出すとノコキャンみたいに

硬直が消えてすぐ地上行動できるそう

2 B > 5 B

ダイキャンうまくいかない人へダイキャンのコツ

w i k i には連打って書いてあるけど、やっぱり押しっぱの方が安定すると思う（人にもよるとは思うけど）

J 2 A（ダイブ）> J 2 B ホールド（ダイキャン）> 5 B

J 2 A 入力後レバーを N へ

ダイキャンのタイミングでレバーを一瞬ちょっと下に入れて B

レバーはすぐに N へ

B は 5 B 出るまでずっとホールド

2 B のタイミングはだいたいアラクネが相手の頭～胸付近にいる感じ（あくまで目安）

J 2 A 後に N にすることで、次の下ちゃん入れ N が意識しやすくなると思う

これで自分は安定した

ダイキャンは着地間際 2 B > 5 B 連打とすれば出るよ

B ダイブが出ればキャンセルが早くて 2 B が出れば若干遅い

キャラごとにタイミング覚えるしか

ダイブじゃなくて着地をキャンセルすると意識する

2 B > 5 B は最速連打じゃなくちょっと空けて

5 B は押しっぱで

ムックだと着地際に 2 A B ・ N A B 連打でダイブキャンセル 5 B が安定しやすくなるらしいが何でだろ

何となく A ダイブの後にボタンを B A ずらし押しにしてたら、キャンセル 5 B の成功率が大分上がった

あと気のせいかもしれないが、ごく稀に A ダイブからキャンセル 5 A が出た

A ダイブからダイブキャンセル A 攻撃って出せたっけ？

出せるよ

たとえば A ダイブからだ

着地前 3 F 間に B ダイブか C ダイブを出して、出したい技を続けて入力する

だから A ダイブ > 2 方向 B > ズラし 6 A とかすればダイブキャンセル 6 A が出るし

A ダイブ > 2 方向 B > ズラし 2 方向 A なら A ダイブ > 2 A が出る

ダイブキャンセルのコツ？はヒットストップが終わった辺りで  
2 B 押し > レバー 離し > B 離し  
が安定だと思う（地上ノーマルヒット時）  
そこから応用してけば大体は出せるとおっさんは思う

B は離さなくても 5 B 出る。  
原理はおそらく >>>350 で合ってる。

以前、B ダイブキャンセル > 5 B は B 押しっぱでも出ると書いた者だが、  
その理論について説明しようと思う。

B B では、ボタンを押しっぱでも技が出るってことは知ってるよね？  
ラグナの 2 D > 5 C の連係で、2 D の後に C を押しっぱにすれば最速で C が出るというアレ。  
それが 5 F の猶予で、ダイブキャンセルは着地直前の 3 F 以内に入力することになるから、  
その原理を利用して、B ダイブキャンセルから B 押しっぱで 5 B を出しているんだと思う。

俺はこの理論が正しいと思っていて、これが正しいなら  
B ダイブキャンセル > 即 A 押しっぱ > レバー 6 入れ で 6 A を出すことも少しは簡単になるのでは  
ないかな。

俺は 2 入れっぱ 着地 B N な流れでやっている  
というか着キャンは体で覚えるタイプのテクだから  
コツは十人十色だと思うがな  
ムックの A B 連打は俺には合わんし

俺は着地に合わせて 2 B > 5 B って連打  
どうもおしっぱは合わないし安定するからこっち使ってる

巷で噂のダイブキャンセルは、ボタン離しで良いようです。  
例) J 2 A > ( J 2 B でキャンセル ) > ( レバーニュートラルで B 離し ) 5 B > ~  
これでできました。  
ボタンを 2 度押さなくていい分、かなり楽になった。