

動画

アラクネ小ネタ集

ネタコン

6A>垂直JBの連続中段からのネタコン

相手が6A後にしゃがんでも垂直JBが立ち食らいになる為
JB1HITで初段補正90からのスタート。JC始動でいいんじゃない。
晴れるといいな(* *)明日も晴れるかな？

6A>垂直JB>JC空振り>D蟲>ちょい歩き>hjJC>空ダ×2>JC>C蟲>3D蟲>歩き>車輪>6CD蟲
>JC>CPQ>車輪>6CD蟲>JC

6A>垂直JB>JC空振り>D蟲>ちょい歩き>hjJC>B鳥>(5B蟲スカシ)>車輪>6CD蟲>JC>CPQ>車輪
>6CD蟲>JC>CPQ>車輪>6CD蟲>JC>CPQ>歩き>ビーム×2

5Cfcから低空ダJ4C空振り着地>5Bからのコンボ(烙印100)

- C(FC)>低空ダJ4C空振り着地>B>JA>JC>AダイブキャンセルD>(hjc>AJAJA>JC>AダイブキャンセルD)×2
- C(FC)>低空ダJ4C空振り着地>B>JA>JC>AダイブキャンセルD>hjc>AJAJA>JC>AダイブキャンセルD>hjc>AJAJA>JC>JD

5CfcからJBJC>Bダイブ(烙印100)

5C(FC)>空中ダッシュJBJC>BダイブキャンセルD>*JAJC>AダイブキャンセルD>*JAJCJD(烙印100)

JAの回数はキャラ毎に調節
簡単：ラグナ、ジン、タオ、ライチ、バング、ティガー
微妙、面倒、無理：他

>5C蟲>挑発>5D蟲>(hj)Aダイブ(C入力)>A蟲(C離し)>ダ仔の2B(スカ)>C蟲>挑発>5D蟲

挑発コン

JC>CダイブDずらし押し>着地後2C>(挑発>D蟲昇り>相手が昇りきるぐらいに 5C5D>C蟲>D蟲>D蟲降下中にJC>CPQ)*n

挑発コン2

D蟲昇り>相手が昇りきった所にJC(めくらないように)>J4D(当てない、Nに戻して放 す)>D蟲降下中にJC>CPQ

車輪せずにループ。ネタ繋ぎ

5A>追加6B>3C>ビーム(7hit以下)>5D>JC>JD

場所限定ネタコン、端近く。

{5A>追加6B>低空ダバリガ着地}×3

端。ティガーなど

知識

鳥やダイブは相手から離れるように使ってもネガティブ行動にならない

烙印中の暗転技 (ex.風林火山) に蟲入力をする、暗転後に蟲が大量に出てくる。

虫コンのループ数ってどのくらいまで安定するんだろう。

車輪にしるダイブにしるD虫ループを4,5ループすると最後まで繋がらないパターンが多いんだけど、やり方が悪い？

個人的に

最後まで安定するのは

ティガー、バング、ラグナ、ハクメン、オカカ、

安定しないのが

ツバキ、ラムダ、ライチ、カルル、ノエル、ハザマ

よくわからんのが

ジン、アラクネ、レイチェル

両者画面端かつ自分が壁際の時D虫当たったら車輪>D虫の繋ぎは中央の時みたい
に6入力でもいいのかな？それとも5入力？

C鳥挟んでから車輪6D蟲で中央に押し戻せば安定するはず
そのあとステップで位置入れ替えて端に押し込める

受身狩り

高い位置で鳥をヒットさせて霧出すと前慣性で相手のN復帰直後に空中投げが重なる

起き攻め

非烙印時JC起き攻め

ジャヨクに詐欺重ね可能。

お互いにすかる。

他のキャラの無敵技もすかせそう。要調査。

非烙印時にJ4Bで接近した後や起き攻めの択で登りJC>CPQから

相手の投げ漏れに刺す感じでJCをCHさせると

JC(CH)>CPQ>DからダイキャンDループで一発烙印。

(烙印中画面中央) 6 C > 5 C 虫 > 6 C > 5 B 虫 > 6 A 虫 5 D 虫 > 6 C > 6 A 虫 > 6 C (最初に戻る)

- 5 B 虫 > 6 A 虫 5 D 虫は、二度目の6 C 後に、5 B D 即押し離し後 6 A 即押し離して感じで入力します。

初段の6 C あたれば鳥から車輪ループ、二発目の6 C があたればD虫打ち上げから鳥 > 車輪ループ

APQ > 3A (表) or 低空APQ > 3A (裏)

基本的な小ネタ

C蟲ノーマルヒットから

C蟲ノーマルヒットからは確か2B>5B蟲>5CD(C蟲は出ない)>D蟲降りからループ行けたはず
5CがC蟲無しでもD蟲繋がるからC蟲挟めない状況でもとりあえず5C当てられれば安定してコンボ
出来ると思う

補正の大きな始動中は紫空投げで補正切る。

ヒラヌル要塞

6D設置後、霧や2D、J6D、迷彩を駆使して守りに入る。
テイガーやラグナに有効。

その場起き上がり 5A or 投げ

奇襲ネタ。

相手の投げに対して後ろジャンプ空ダJ4B

投げスカに対しての反撃。

JA>JD

空中で相手がJAをガードしたときの相手先着地バクステ対策

ねっばや前転狩り2A>5B>JA>JC>JD

欲望の青ビートコン。

その他知識

通常技のリーチ

棒6B>一通B>棒3C>磁2D>氷2D>猫6C>磁6C>面4C>棒5C> 6C>闇5C氷5D>磁5D>姉5C>椿3C 3C>
氷5C蛇3C猫5C磁5C>闇5B>棒5B>銃5C>風6B忍2B>椿5B>姉5B銃5B地双>忍5B>蟲2A

飛び込み技ランキング

Sアラクネ、ライチ

S-テイガー

Aハクメン、ラグナ、ノエル

A-バング、ツバキ、カルル

Bジン、ハザマ

B-レイチェル、ラムダ、タオカカ

Sランク 頭無敵技でないとは落とせない。

アラクネJB表裏 発生早、持続長すぎ、下への判定強。

ライチJB表裏 クソ判定

テイガーJB表裏 持続長、下への判定強。

Aランク 5Aや2Aの使い訳で落とせる。

ハクメンJ2C表JB裏 J2C判定とても強いが、発生遅い。

ノエルJC 発生早、持続6、先っぽ判定強い

ラグナJC表JB裏 JCは先っぽ判定強、JBは判定弱。

バングJC表J4B裏 JCは発生早く持続5判定普通だが下に広い、J4Bは判定強

ツバキJC表JB裏 JCは判定普通だが下に広い、持続5
カルルJC表、J2C裏 両方とも下への判定強い

Bランク ハザマ5Aで安定して落とせる。

ジンJ2C表JB裏 判定普通

ハザマJB表J2C裏 判定弱

レイチェルJB 判定が横に強いが下に強くない、発生早く持続6。

ラムダJ2C表JC裏 下への判定弱

タオカカJB表裏 判定弱。

各フレームにおけるダッシュ到達距離

ノエルの投げ70000 Aドラ275000 一画面 約1400000

• 10F

ラムダ234400

タオカカ219800

バング219000

ツバキ203000

ラグ×ノエ199800

ジン179800

ライチ159800

レイチェル153500

• 20F

ラムダ500800

タオカカ483240

バング4580000

ツバキ446000

ラグ×ノエ443600

ジン403600

ライチ363600

レイチェル337000

• 30F

ラムダ796000

タオカカ763240

ツバキ729000

ラグ×ノエ721320

バング717000

ジン670320

ライチ611400

レイチェル550500

• 40F

ラムダ1096000

ツバキ1052000

タオカカ1043240

ラグ×ノエ1001320

バング996000
ジン950320
ライチ890240
レイチェル794000

- 1400000(一画面)移動するフレーム

ツバキ51F
ラムダ51F
タオカカ53F
バング54F
ラグ×ノエ55F
ジン57F
ライチ59F
レイチェル62F

移動投げの長さ

タオカカ 2匹物投げ 326000 34F発生
ツバキ 6C 178000 9F発生
ライチ 6B 160000 9F
タオカカ 5C 144000 9F
ラグナ 5B 124000 9F (2F微ダ投げ116400)
カルル 6B 116000 9F
ノエル 5D 103000 9F (2F微ダ投げ106400)