

## ダイキャンのやりかた色々

原理的にはAダイブ当たった瞬間にBダイブかCダイブを入力した後すぐに5Dを入力。

やりかた

- ダイブ>2BとD同時押し(押しっぱ)>すぐにレバーニュートラル
- 2BD>5BDを同時に2連打
- 2B>5Dってずらし押し。
- JA>JC>Aダイブ>ダイキャンDのタイミングならタ(2B離し)タン(5D)ってリズムな感じで着地まで2Bおしっぱ5D
- JA>JC>Aダイブ>でAダイブヒットしたの見てからで、

2B>Dを連続で早めに入力するだけで出るよ。おしっぱとかいらんない。ヒットみてコンボ感覚で連続入力で普通にでる。

【レシピが違くとダイキャン自体不可能な場合がある、初心者は安心と信頼のテイガーさんスパーリング】

JC後のダイキャンが出ないって場合は大抵足下のほうにダイブがヒットしてる。足のほうは喰らい判定で薄い=ダイブヒット後~着地するまでの時間が短いことから別のダイブ派生する猶予がゼロになるから。逆に腹の辺りとか喰らい判定が分厚いところにヒットさせればダイキャン猶予が伸びて安定する。

JA>JC>AダイブなんかはJAをなるべく先端で当ててJCがぎりぎり繋がるようにヒットさせれば腹の辺りにダイブが当たって安定しやすいよ。とはいってもノエル、カルル、ラムダ、ツバキ、レイチェルに同じようにやるとJCがスかる。逆にこいつらにJCがヒットするようにJAをめり込ませてヒットさせるとAダイブがスかるか、足元にしかヒットしないのでダイキャンがほぼ無理となるね。

ちなみに生インバ後のみカルルとレイチェル以外は5D拾いを最高空で拾えれば一発烙印安定するよ!

JA>JA>JC>ダイブ>5Dだとかなり簡単になる。何故だ

JA一回分相手が押されてるから相手の中心にダイブが当たってるからだと思うでもあんまりヒット数稼いじゃうとJC>JDが繋がらなくなったりするから出来ればJA>JCで安定させた方がいいのかなあ

Q,Bダイブがでます

A,2B押すのが早すぎる.

## キャラ別

ノエルとラムダに対してのダイキャンのコツだけど、2人とも足先にJCを当てる感じでやるとなぜかダイキャンがしやすくなるよ  
カルルは家庭用じゃ入らなかったけどもしかしたらノエル達と同じやり方で入るかもね  
レイチェルはダイブ自体当たるようになったのかね...

あとハザマってダイキャンできるのはいいけどD当たる位置が妙に遠くてJAが全然届かん...  
でも端っこだと空A当たるからダイキャンDでうまうま

### ツバキ

hjJA(×2~3)>8jc>JC>Aダイブ>ダイキャンD>JA>JC>JD

前に調べてみたけどHJとかからそのままJA×2>JCってやってもツバキにはダイブがスかる。  
だからJA二回目目で密着したら垂直(8方向)にjcしてJCを当ててやるとAダイブが繋がる。  
ちなみにツバキに限らずとかライチとかノエルにも割りとダイキャンできるのでお勧め。  
でもこれやると微妙な距離になるから7割回収が限界なのよね...

確かにノエル, ツバキ辺りは入りづらいけどツバキはjAを2回入れれば入るよ。  
ノエルは入ることには入るが全然安定しないからjCの後jDでお手軽に締めてる

ダイキャンDはキャラによって猶予フレームが違うと予想  
恐らく日本で一番CPU戦で練習してるおれの体感

### 簡単

ライチ ハザマ

### 普通

タオカカ バング ジン ハクメン カルル

### 難しい

ツバキ ラムダ ノエル

よくわからん

レイチェル テイガ

難しい群とよくわからん群はダウン時のくらい判定の厚さでなんとなく納得できるが  
簡単群と普通群の違いは個人的な好みの問題だけかも

ノエル、ラムダはダイキャン安定しにくいのは皆同じだと思うのですが、  
こいつらはやられたときに手前側にやられ判定が出てるみたいです。  
なので、

2C(F C)>5A>垂直 j c > J A > J C > Aダイブ>ダイキャンD

とすると自分の場合はやりやすくなりました。(5Aは近めで拾う)  
ライチも似たような感じなので距離離れてダイキャンやりにくいなーと思う方は  
垂直ジャンプおすすめですよ( )b  
(距離が遠いと垂直ジャンプじゃ駄目だったりしますが( )

自分はバングにはハイジャンプでのダイキャンループ安定だったり。

時間だけならあまり負けてなさそうな私からも。

ぶっちゃけスカらないように出せばラムダ・ノエル以外には普通にできるはず。(ノーマルジャンプであれば尚)

練習のため立ちC始動でやってると仮定するけどノーマルジャンプのほうが確実にやりやすい。つかこっからはハイジャンプだと「このキャラ相手にはでないんじゃない？」って思うくらい出ない。(他ルートではそうでもなくなる)

ただしアラクネ、バング、ティガーにはハイジャンプからでもできて、アラクネにはわからんが残りの2キャラはどの状況からでもハイジャンプから余裕なため、対空JAがJCにつながる距離でヒットした場合JC>ダイキャンD>ハイジャンプJA>JC>ダイキャンD>ハイジャンプJAJCJDで余裕で一発烙印いける。

自分はツバキはたまにスカるかなーとは思うけど、やりやすさでいうならラムダノエルとアラクネティガーバング以外はそんなに変わらないと思う。

(3Cからだてティガーはいつもの感覚でやるとBダイブが出るので少しだけ慣れがいるかも?)