

## コンボ途中烙印状態になった時、

~ 5D烙印空中>hjc>(J4A)>JC>CPQ(5D離し)>5C蟲>5D蟲

J4Aを入れるのだったら下記の6B蟲>5CD蟲拾いの方がダメ出る。

~ 5D烙印空中>6B蟲>5CD蟲

(端)~ 5D烙印空中>6B6D蟲>6C蟲

~ 5D烙印地上>即5BD離し>6C離し

~ 5D烙印地上ガード>即5ABD離し>APQ

## コンボ途中烙印状態になった時のダメ

・ 5DCH>JD>5D烙印>前hjc>JC(5Dずらし押し離し)>蟲コン(ビーム×2で8600~9300)

2回目の5Dの時点で烙印状態なのでJC(5Dずらし押し離し)はC蟲>D蟲で拾いコンボへ

・ 5C蟲>5D蟲>着地>バクステ>( 5C ) 【>D蟲昇り>空中ダッシュ車輪>6C蟲>6D蟲>JCPQ】  
×2>( 5C)>D蟲昇り>空中ダッシュ車輪>6C蟲>6D蟲>5C>5C>D蟲昇り>車輪>6C蟲>6D蟲  
>5C>D蟲昇り6A5C( 5C D蟲昇り )>ビーム>ビーム>5B

ライチ、ノエル、ハザマ、ラムダは途中5Cを挟み、最後6Aを挟めない。

- ・ 5DCH>JD烙印>(5CD離し)>着地>5C蟲>5D蟲 ~ (10200 ~ 10400)
- ・ 5DCH烙印>(6C離し)>(5D離し)>6C蟲>5D蟲 ~ (12480)
- ・ 5DNH烙印>(5BD離し)>(6C離し)>5B蟲>6C蟲>5D蟲(10600)
- ・ 6A>5D烙印>(5BD離し)>(6C離し)>5B蟲>6C蟲>5D蟲(8600)
- ・ 2A>5B>5D烙印>(5BD離し)>(6C離し)>5B蟲>6C蟲>5D蟲(7200)
- ・ 生J6D烙印>>(6C離し)>(5D離し)>6C蟲>5D蟲 ~ (8400)
- ・ 2A>2C>rc>5D烙印>(6BC離し)>(5D離し)>6B蟲>6C蟲>5D蟲(7200)
- ・ 5C>JA>JC>Aダイブ>5D烙印(6BC離し)>(5D離し)>6B蟲>6C蟲>5D蟲 ( 8600 )
- ・ 金バ>5D烙印(6BC離し)>(5D離し)>6B蟲>6C蟲>5D蟲 ( 7500 )
- ・ 2C f c>5A>JA>JC>Aダイブ>5D烙印(6BC離し)>(5D離し)>6B蟲>6C蟲>5D蟲 ( 8600 )

## 起き攻め

(中央) JD烙印>即6C蟲>4A蟲>5D蟲>着地>相手を少し押す

ねっば後転緊急受身上いれっばディレイ緊急受身上いれっば、前転に対応。

(端) J2D烙印>即6A蟲>6C蟲>6D蟲

ねっば、前転狩り。

上いれっばを狩りたい時は6C蟲を早めに置く。

(端) JD烙印裏周り>6A蟲>6C蟲

ねっば、前転狩り

4F組の緊急受身上いれっばを狩れる気がする

## 補正切り

(端)車輪>6AD蟲>6C蟲

補正切り用。受身は全部かれます

空中で受身とれる時があるな(補正きつすぎる時か?)

D蟲昇り>JD(ダウン)>6A蟲>5CD蟲>起き攻め

## 相手のつかまえかた

A蟲+D蟲か5B蟲 5C蟲(6BC蟲)

ADかB Cの組み合わせで蟲を出していく。

(コンボにいけるため。)

あとはA蟲 B蟲 C蟲の順で出す。

- 6A蟲相手が空中ガード確認>6B6C蟲>歩き6A>A蟲

### 蟲の仕込み方

- バリガ
- 2A(3A 3Dずらし押し同時離し)や2B(3B 3Cずらし押し同時離し)
- C鳥>鳥硬直中に蟲入力
- バクステ硬直や前ステ硬直に蟲入力

端端のときにおいて6AD蟲ガード>6C蟲>端ワープ>5B6A蟲>崩し

## 蟲ヒット時のコンボ

6BC蟲>C鳥C鳥車輪(6D離し)>D蟲

空中喰らいには6A(Aホールド)>(5D離し)>5C>D蟲

地上くらいには5C(5D離し)>hjc>(J4A)>JC

## 烙印時の崩し

Aダイブめくり or 表+A蟲

ヒット時はJA>A鳥>車輪からコンボ。

つかまえる時にも便利。

3A>3A>2C>6C蟲>6D蟲

端近くから端に押し込む連携。

2C後即6CD離し

3B>3A>6A蟲>5C>5C蟲>5D蟲降り>5D蟲昇り

3B入力

3B>3A>6A蟲でヒット確認を行う。

## 6A>2B or JC()

中段から再度中下段を迫るというもの。

下段

- 6A>2B>2A>5C>5C蟲>5D蟲降り>5D蟲昇り>各種エリアル

6Aホールド>3B(2・1B入力だとB蟲が当たってしまう)>A離し>2A>5CDと入力

676 : 名無しさん : 2010/01/15(金) 21:22:25 ID:7hL2Pc5E0

6AJCを適当にまとめてみたよ

- 6A>(CD離し)>JC>5C蟲>CPQ>5D蟲降り>昇り~
- 6A>(C離し)>JC>5C蟲>BPQ(ABD入力)>5B蟲>5A蟲>5D蟲降り>昇り~
- 6A>(C離し)>JC>5C蟲>J2D(Dホールド)>5C>適当に車輪>6D離し

3番目は少ないとは思うけどD蟲が使えない時にどうぞ

画面端は

- 6A>(6CD離し)>JC>6C蟲>CPQ>6D蟲降り>昇り~
- 6A>(6C離し)>JC>6C蟲>Bダイブ(J3ABD入力)>6A蟲>6B蟲>6D蟲降り>昇り>~

端だとD蟲降りの当たり方が変で昇りが当たらない場合があるので5Cとか挟むといいかも

603 : 名無しさん : 2010/01/12(火) 00:16:04 ID:XY8kJge20

6A>JCからのコンボで、

JC>CPQの後のD蟲打ち上げをワープ後のアラクネが相手を内側に押しちゃって(?)当たってくれないん

C蟲D蟲のタイミングは最初の6Aからズラし押ししてます。

604 : 名無しさん : 2010/01/12(火) 00:33:41 ID:Gr8PYdqk0

>>603

CPQが遅いか早いか、JC自体当てるのが遅いかだと思

BPQの場合でもBPQが遅れて相手を押してしまうこともあるみたい

心配ならPQしないでJCの反動でぶっ飛んでくのがいいかも

ガードされてもD蟲の固めでまた近づける・・・はず

## 6A>6A蟲>6A>~JCとの中下折へ

B蟲 C蟲をガードさせたあとに迫りたい。

## 2A>3Cスカ>6A蟲めくり>5CD蟲

B蟲も必要？

## 迷彩表裏や6A,

AダイブやAPQ、前ステップや6A

3A 3A 6A 6B出した瞬間5CD jC CPQ~

低ダ5A 5A Aダイブ出した瞬間5CD D蟲打ち上げ~(中央)

3A3A(4D)JC>Cダイブ

## めくり択

3A>C P Q>(Cホールド5C5D離し)>6A蟲でめくり>5C虫>5D虫

C蟲がない場合は5BD蟲

CPQ、A蟲めくり基本系

3A>6A蟲>CPQ(Cホールド)>5C蟲>4AD押し離し>4A蟲>4D蟲

CPQ、A蟲めくり発展系。

ガードされた場合さらに択を迫れる

APQ(5A離し)>5C蟲>4D蟲

APQ、A蟲めくり。

ガードされても再度たくれる。

テイガーには表になる。

CID、ジャヨク、槍、氷連双、阿修羅、大噴火、ヘキサ、カラミティをすかせる。

fインバース、裂氷、重力、燕返し、フェンリル、ツヌグイは当たる

ラグナ、ツバキ、ハザマ、バング、タオカカ、カルル、レイチェルに有用