

低空ダッシュ関連

Q,低空ダッシュが低空にならない。
A,9N6>4Bと入力、目安は5Dから連続ヒットになること。
JBが2hit以下になれば理想。
JA>JA>J4BのJAが繋がる高さならなんとか使える。
5Dから9いれっぱでジャンプみてから66でもいけるらしい。
どうしてもできなかつたら垂直ジャンプJ3Dでお茶を濁す

Q,5D>低空ダ>JA>JA>J4BのJAが当たらない
A,低空ダッシュをもっと早く(低く)出す。
テイガーで練習するといい。
バングには空ダを長めに、ノエルには当たらない。

・ 5D>低空ダ>JA>JA>J4B
安定度：超安定
空ダの高さ：問わない
距離：とても稼げる
対応キャラ：ノエル以外
主な用途：中央端の安定コン。中央烙印70、端烙印100
弱点は補正がきびしいこと。

Q,端コンの5A>派生6B>前jc>低空ダ即バリガ>即JD>5Dが繋がらない
A,JDを出す位置が高すぎる。5Dはおしっぱで先行入力をする。
1, 前jc>空ダ即バリガ>即JDだと空ダが少し高くても繋がる
2, 前jc>最速空ダ>即JDでも安定する。
自分が安定する方を使おう。

・ 5A>派生6B>低空ダ即バリガ>即JD>5D
端用のコンボパーツ。
JDが出る位置が低ければ低いほどJD>5Dは繋がりやすい。
目安としてはジャンプ後最速JDより低い位置。
空ダの始めはアラクネの位置が少し下がるのでそれを利用している。低空ダバリガJDの方が低い位置で

Q,5D>低空ダ>J4Bが青ビートになる
A,もっとJ4Bを早めに入力+低空ダッシュをもっと低く。
JBはJAより発生が遅いので早めの入力を意識。

・ 5D>低空ダ>J4B
安定度：安定(近い位置ならば)
空ダの高さ：あまり問わない(低ければ低いほど距離が稼げる)
距離：稼げない
対応キャラ：全キャラ
主な用途：6A>5D後の追撃
理想は最速空ダ>距離を稼いでからJ4B
(がんばればJB1hitに出来るが安定しない?)

Q,5D>低空ダJA>J4A>JAが出せない。
A,最初のJAが相手の頭くらいにかかる高度が必要です。
高度を稼ぐには
1.低空ダッシュを遅めに出す。

2. 最初のJAを遅めに出す。
の2つです。お勧めはやや低め空ダッシュ遅めJA、
バングには空ダを長めに。ノエルには当たらない。

Q,5D>低空ダJA>J4A>JA>着地5A(2A)が繋がらない。
最後のJAが地面すれすれにならなきゃいけないので、
タンタンタンとリズムカルに(要するに等間隔になるようディレイをかける。)
JA>J4A>JA>2Aは難易度が跳ね上がります。
フレーム上は猶予0なので最低空JA着地2Aおしっぱで先行入力をする。

・5D>低空ダ>JA>J4A>JA
安定度：やや安定
空ダの高さ：高め(最初のJAが相手キャラの頭にかかるように)
距離：稼げる
対応キャラ：ノエル以外。
主な用途：JB>5B>5D後の追撃、中央6A一発コン、6A端最大コン

Q,J4A>JAが出ない
A,J4Aヒットが相手の胸の辺りの高度だと2発目が出ます。
J4A>JAで繋ぐ空ダは以下の2つ。
1,少し高め空ダ>即J4A>JA
上からふってくるイメージです。
2,最速ぎみ空ダ>遅めJ4A>即JA
本当に最速だと高度が足りないかも
2の方が距離が稼げますが、基本的に1の方が安定します。
ノエルには2の方がつなぎ易いです。
2発目のJAが出ないようであれば少し空ダを高めにしてみましょう。

・5D>低空ダ>J4A>JA
安定度：難しい(ノエルは特に)
空ダの高さ：高め or やや低め(ノエルはこっちがいい)
(最初のJAが相手キャラの胸の位置に当たるように)
距離：あまり稼げない。
対応キャラ：全キャラ(ノエルは難しい)
主な用途：6A2A中央一発コン、2A端最大コン

未確認の繋ぎ

・5D>低空ダ>一瞬バリガ>J4A>5A
できるかどうか不明。
これができるとJB始動中央一発烙印が現実味を帯びます。

・5D>垂直jc>最速空ダ>最速J4Cすかし>着地5A
これはさすがにできないかと。
これができるとアラクネが大変なことになります。

烙印中関連

Q,烙印中のJCの崩しコンボがうまくできません。CPQの時点で、相手の裏側にでてしまってD蟲がうまくあたらない・・・。

A1,JCが相手の真上だと裏に回る。要は近すぎ。
相手のちょい前側に当てると裏にいかない。

6Aからの択の時密着だと裏にいきやすい。

A2, 6 A>JCの所を6Aが当たって引き寄せてる最中にJC当てるとその引き寄せの慣性でJCのノックバックがほとんど無くなる

よってJCに少しディレイをかけると安定する

あとCD離しは普通に素早く入れて大丈夫

Q,6A>JC>C虫>D虫って6A当たったorガードさせた直後にC離さないでC虫繋らないですか？JC当たった後でも間に合うでしょうか

A,6A時点で離さなきゃ間に合わないね

JCがhitすれば別だけど仕込んでおいて損はないよ

6A(Aホールド)>JC>AC離し>CPQ

とかにすればA蟲がフォローしてくれるからJC後に離しても安定するはず

Q,JCの崩しでB蟲を混ぜると安定するのですが

混ぜない場合D蟲の昇りが当たる前に受け身をとられます

A,

Q,6A>(CD離し)>前jc>JC>5C虫~をやろうとしても、6Aの後にjcではなくガトリングでDや6Dが出てしまいます

A,CD押しが遅い。

6 Aずらし押しC D、即C D離し入力 JCってやってる

Q,車輪>CD蟲コンの蟲離しのタイミングが分かりません。

A,車輪>C蟲でロック>降りD蟲>JC>CPQ>D蟲昇り

このコンボがやりたいってことで説明させてもらおうとポイントは全部の蟲を6入力を出すことです。

車輪入力後レバーは6入力のまま、ボタンはC Dをホールドし車輪の高度が最高になったあたりで6方向にC D蟲同時発射です。

最初のうちは2 3 6 C (車輪)のCのホールドができなかったり若干癖がありますが、そんな物すぐに体が覚えてくれます。

もし、C蟲より先にD蟲が当たるようであれば(自分がそうでした)ボタンを離すタイミングが早すぎるみたいです。

車輪D蟲のD蟲より1秒ぐらい遅れてC D蟲を出すというか、そんな感じです。

頑張ってくださいね!

Q,2A*n~CPQ~D蟲ルートが何回やってもできません。

A,蟲C蟲は当たるんですが、D蟲だけ456どれに入れても当たらないです。

(基本相手の背後でD蟲スカってます)

A,D離しが遅いと思われま。

2A×1(3A入力)>CPQ入力(Cホールド)>即5CD離し

家庭用関連

Q,アラクネのダイキャンを練習したいのですが

CTでダイブ>ダイキャン>5Dって繋がりますか？

A,

Q,家庭用で練習できることはなんですか？

A,CTだったら5D>低空ダッシュJ4Bの練習とかダブッの練習をするといいよ。

Q,Aダイブ当たった後、Wikiに書いてあったダイブキャンセルの仕方をするるとBダイブが出てしま

います

A,Bダイブは2B早い

2Bは2B遅い

Q,A,Q,A,Q,A,Q,A,Q,A,Q,A,Q,A,Q,A,Q,A,

Q,J4Bから2A刻んで6Aつないだとき

立ちA等で割り込まれるのですが

6Cをふれば立ちAに対して暴れ潰しが成立するのでしょうか？

もしくはもっと有効な潰しがあれば教えていただけませんか？

立ちA暴れとDのみに負けて悔しいです・

A,アラクネの暴れつぶしは

- JC>C P Qがいい

F C から5Dでコンボ (烙印70~100%)

(5Aにかてるかどうかは相手キャラによるかも)

- 2Aをもっと刻む。
- 紫投げをする。
- 6Cをする

大見出し

聞きたいことやコンボのコツがありましたら、
コメントにお書きください。

コメントフォーム

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)