

必殺技	ネコ魂ワン！	236A(連打可)	ひっかく
	ネコ魂ツー！	空中で236B(連打可)	空中でひっかく
	ネコ魂スリー！	236C(タメ、連打可)	中段でひっかく
	必殺ネコ魔球！	214AorBorC	飛び道具、物を投げる
	ギザギザ！	22C	のこぎりを出す
移動技	ねこっとび！	214D	低空で飛んでく
	タオぴったん	空中で214D(タメ可)	壁に張り付く
	だましんぐエッジ	2タメ8D	その名の通りのフェイント
ディストーションドライブ	猫の人直伝・ヘキサエッジ	236236D	突進技
	メッタメタのギッタギタ！	214214C	相手をサーチして飛んでいって掴む投げ技、空中の相手も掴める。しゃがんでる相手には当たらない
	ほぼ二人になる！	236236B	一定時間、分身が自分と同じ動作をする

通常技

A：小パン。連打可。相手しゃがみ状態でも当たるか不明、崩しのタイミングを変えるのに使える？

6A：斜め上を引っかく。2HIT、浮かせ技、jc可。対空に使える、相手を浮かせるためエアリアル開始に

2A：連打可能の下段技。刻みに使ったり、固めたり

JA：ねこパンチ。連打可能 空対空やコンボの繋ぎに

B：膝蹴り。リーチは短いが強判定らしい、ガードさせて有利F取れるかも

6B：一回転してヒップアタック。中段、その後C系統に繋がる。ガードされてもリスクの少ない中段攻撃、発生は25F前後？

2B：いわゆるスライディング。下段、リーチの短いタオカカにとって、間合いをつめながら攻撃できる技は貴重。固めやコンボの繋ぎに重宝されそう

JB：下方向へのキック。2 HIT。発生遅め、下方向への判定が強い、めくり判定ある？

C：前方を突く。溜め可。リーチの長い通常技、コンボの中継、置き牽制に？

6C：掌底。ヒット時壁バウンドを誘発、溜め可。通常技のなかで最もリーチが長く、壁バウンドを誘発させるためリターンも大きい。先端をあてるように振ったり、ガトリングから出して暴れつぶしに

3C：下段引っかき×2 > 足払いの3 HIT技。下段×3、受身不可。足払い部のリーチが短くスカルることが多く、間合い把握が大事

2C：ジョジョブレっぽい感じで引っかく。下段？溜め可。リーチが長くて使いやすい。

22C：低姿勢で上に爪を伸ばす。5，6ヒット。対空になる。

JC：横方向を引っかく。jc可、溜め可。判定が強く使い易い、jc可なのでエアリアルの要になりそう

R：挑発 シャドーボクシング。なぜか攻撃判定有り。補正120%。これからキャンセルで技を出すと威力1.2倍。主にキャンセルでヘキサエッジ。

ダンシングエッジ

突進技	D	真横に突進する
	2D	斜め上に突進する
	4D	後ろに小さく跳んだあと、緩い放物線を描くように突進する
	空中D	下方向に30度くらいの浅い角度で突進する
	空中2D	下方向に45度くらいの深い角度で突進する
	空中4D	真下に向かって高速で移動し、着地後真横に突進する
	空中8D	斜め上に突進する
突進中	A	その場で急停止する
	B	真横に移動する、移動中は相手をすり抜ける（裏周り）
	C	その場で真上にジャンプする
ヒット or ガード後	レバー前方向	前方に跳ね返る（再行動可）
	レバー前方向以外	後方に跳ね返る（再行動可）

コンボルート

【エアリアル1】JA>JC>(jc)>JA>JC>(jc)>JA>JC>ネコ魂ツーor J2D

投げ抜け慣れてない相手には締めめに空投げのがダメージ高い。

2A>5B>3C>6D>6>JC>エアリアル

6C>D>6>JC>エアリアル

キャラ別対策

name

comment

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

- すまん は214214Bだたかも -- (名無しさん)
- タオカカのコマンドで421421Bでチビカカ達が突進していくというディスとーしょんを発見したが既出か？

Unlimitedのみ確認 -- (名無しさん)

- 6 C>ネコ魂スリー>2 D>エリアル

タオカカつえええ！コンボ -- (名無しさん)

- 2A>5B>3C>5D>6>JC>5D>6>JC>5D>6>JAネコ魂ツー(3)>J2D
ラグナ・アラクネ・バング・ハクメン・ニュー・テイガー・ライチ・タオカカはこのコンボが出来る。ダメージ量は2138
ちなみに5D>6の6はDを発動してから6を入力し続ければ追跡出来るので当たる瞬間に入力するより楽に出来るかも
6A>(jc)>JC>5D>6>JC>5D>6>JC>5D>6>JC>5D>6>JA>ネコ魂ツー(3)>J2D
ラグナ・アラクネ・ハクメン・テイガーは最初のJCは最速でも大丈夫だが、ジン・バング・ニュー・ライチは少し遅くしないとDが当たらない、Dを4回やるのが難しい時はDの回数を1回減らすとやりやすくなる
この2つのコンボはカルル・レイチェル・ノエルは対応していない -- (T)
- 2A>5B>3C>6D>6>JCから(jc)>JA>JC>(jc)>JA>JC>(jc)>JA>JC>ネコ魂ツーor J2Dは6D>6からのJCやJCから(jc)>JA>JCのタイミングを遅めにしたりすればいいかも。一応練習してタイミングを覚えるのが一番だけど・・・ -- (名無しさん)

- ありがとう名無しさん -- (名無しさん)

•

6はダンシングエッジ後の追加入力 -- (名無しさん)

- 6ってなんですか？ -- (名無しさん)

•

猫3連打は猫3の振り下ろしのため動作にA連打で割り込めますー

そのコンボでは当てても与ダメが低いので、
「大抵のキャラに安定する&ダメージも取れる」

~ 3 C (3段) > 5 D 6 > J C > 猫 2 (1段) > J 2 D 当て派生 B > 着地 5 B or 5 C > 2 D > エリアル

のコンボを習得することをオススメしますー。 -- (名無しさん)

- 2A>5B>3C>6D>6>JCから(jc)>JA>JC>(jc)>JA>JC>ネコ魂ツーor J2D
が全く安定しません...
特に最初のJCからJA>JCに繋がれない...
どなたかいい方法教えてもらえませんかー？(; ;)-- (名無しさん)