

- ソルをうまく昇華した絵。デッサンも完璧。プロがデザインしたか？ -- (名無しさん)
- 何だこのコメントw -- (名無しさん)
- ソルをどう描いたらこうなるんだwwww -- (名無しさん)
- ヴォルカニックッッ!!!.....ウァー..... -- (名無しさん)
- f m f m
やっぱりソルだったか...

- (; °)=3ルアル -- (名無しさん)
- 何...だと...? -- (名無しさん)
- RCってのはロマキャン? -- (名無しさん)
- ソルの屈A連打にタオカカなんか割り込めないんだが...
(° ° °)

起き攻め屈A連打からコンボで
-- (タオ)

- ソルの2Aはしゃがみ歩きすればあたらないよw -- (名無しさん)
- 5B5Cのガトリングが判定強くて使いやすかった。
ヒット確認してガード時はDに繋いで適当に。
ヘルズヒット時は微有利? 2Aであいての暴れ潰しまくったが。
ガード時は後ろ投げ仕込んでくとかかなり嫌らしい。
それとインフェルノ(以下ID)で逆二択。

後ろ投げ>ダッシュJC>(JC)C>ID(叩きつけ)
5B5C>ID(吹き飛ばし)>着地ダッシュ5C>(JC)B>C>ID(叩きつけ)

まで確認。

ガンドレッドの追撃方法が分からん、。 -- (名無しさん)

- (画面中央)Cインフェルノディバイダー>アッパ>横吹き飛ばし>Cor6A(hjc)>JC>JD(jc)>JD
>Dインフェルノディバイダー -- (名無しさん)
- 勝つだけならタオカカ選べ、このゲーム慣れてる奴まだいないから。 -- (名無しさん)
- タオカカコンボ無いとか(・_・)シヨ -ソ -- (名無しさん)
- タオカカとラグナ同じコメント表示されてない? -- (名無しさん)
- エリアルてなに? -- (名無しさん)
- お約束の隠し要素?
どこに書き込めばいいのかわからないからここに書いとく。
GGACと同じく、ラスボスまでストレート、かつディスティンションドライブで勝ってくと
最後にボスラグナが乱入してくる。
常にブラッドカイン状態。 -- (名無しさん)
- しゃがんでるの確認して2A連打 立Aすかし 投げとかできた

キャラによるだろうけど -- (名無しさん)

- 垢ないので米に
カーネージシザー
632146+D(タメ可)
ですよ
-- (名無しさん)
- ラグナの技?で相手がダウン中に起こす投げみたいなのが
あったのだが、あれはどうやって出すんだろ? -- (名無しさん)
- 携帯から失礼

俺も引き起こす技発動した。初めてBB触ったときしかでてないからやり方わかんねえ

ライチ戦で直ガD昇竜しても全然割れなかった。声だけ響いたから発生はしてるはず。割り込みはCでやらなきゃだめっば。

割り込みで体力まで回復とか現実には甘くなかった

あと、アラクネに高い位置で昇竜叩き落としまで入力したら、着地から対空ビーム？食らった。確定だったらどうしよう。 -- (名無しさん)

- アストラドライブの名前はブラッドオンスロート -- (名無しさん)
- 起き上がらせるのは相手ダウンしてる時に22Cだと思う。たぶん、ガトリング>3cからキャンセルする感じで出せた(間合い外だと失敗モーションが出る)

その後B>C>必殺技がつながったけどレバーで抜けれるかも、一度も抜けられなかったけど。 -- (名無しさん)

- 投げ~ガント~デュレイ蹴り上げ~立B~Dインフェ~アッパー~追加 -- (黒ラグナ)
- 22Cが遠い時かつインフェル再拾い出来ない時のコンボ
...>3C>目押し>2B>5C>JC>B>D>JC>D>Dインフェル
ヒット数が暗くならない事は確認。
-- (名無しさん)
- コンボ、タオカカは5Cが効るので不可です。 -- (名無しさん)
- ソルに似てるわりに立ち回りがソル程じゃないですね。トリッキーなキャラが多いBBでは対策練られてすぐに埋もれそう。でも、吸血行為にロマンを感じるので使いますけどねw

-- (血を吸う宇宙)

- 全て読み勝ちしていかないといけないキャラ。ドMプレイヤーに推奨。 -- (名無しさん)
- ラグナ=ザ=ブラッドエッジ
"死神"の通り名を持つSS級の統制機構反逆者
ブラッドオンスロート：当たれば相手は死ぬ。

なんという邪気眼キャラw -- (名無しさん)

-- (名無しさん)

- 更新履歴でラグナ コメントって英語で書いてる所のラグナのスペルが違ってるといについて、公式は「RAGNA」だ。 -- (名無しさん)
- ブラッドカイン中の技性能変化追加。 -- (大阪)
- テイガー対策・文章を元に見やすいように編集してみました。 -- (大阪)
- 対ジン 対ノエル 対テイガー を書きました。ツツミ等よろしく願いいたします。 -- (大阪)
- アラクネに烙印つけられたら狩られるので、ガン待ち安定ですかね？
強おい人対策をくれwww -- (名無しさん)
- 烙印はガードでもつくので、攻めきるしかなさそう...。
正直、テイガー・アラクネは手のつけようが...。 -- (名無しさん)
- タオカカ・レイチェル対策を書きました。
残りのキャラは... 対戦経験がほとんど無いとです...。 -- (大阪)
- 連続技ルートを画像化してみました。
間違いなどあったらツツコミお願いします。 -- (大阪)
- 2B 6Bが書かれてないですね
画像にするとなんか無理があるような気がしないでもない -- (名無しさん)
- 修正してみました。
もはやカオス。 -- (大阪)
- カーネージシザーは打撃に対する無敵のみが在るっぽいですが、飛び道具に関する無敵はなさそう。ノエルの飛び道具はどんな状況から打っても絶対に喰らってましたから。

-- (名無しさん)

- B>C>6C>(dc)>JC>JD>(jc)>JC>JD>インフェルノディバイダー
のコンボが立ちで繋がらない事を確認したので、しゃがみ限定でした。 -- (大阪)

ブラッドカイン動作がヘヴン状態もしくはオクレ兄さんにしか見えない -- (名無しさん)

- ガントレットハーデスに自動J仕込まれてる(空中判定なる技ならゲ-4中共通?)から投げ ガントレット 追加 空ダッシュ JD ID
とか格好いいこともできる。JDで拾いなおせるかどうかは試してないです。 -- (名無しさん)
- インスコ後のドライブコンボをDループと呼ぶのはどうだろうか -- (名無しさん)
- Dループなんて大層な呼び名をつけれるほどループしてないよねえ。。
まあでもいいのではw
ガントレットの後、空中で再行動できるかな?
RCするには安いかもしいない。
Dから着地して何かできそうなら、ヘルズ追加rc空中ダッシュC>ディレイD>着地 の後も何か繋がるかも?
研究たのんます。 -- (大阪)
- シャガみ限定コンボはヒット確認がやや難しいですが、
6Bや飛び込み、2A暴れ読みBなどから狙えます。
「この技、よくシャガみヒットするなあ」と思ったらC>6Cを
狙ってみたいと思います。
立ちヒットで6Cがガードされてもjc可能なのでフォローはしやすいです。
これが出来るかどうかラグナの強さを大きく左右するので
頑張って狙いましょう・・・。
もちろん、Cの立ちchからも6Cは繋がります。 -- (大阪)
- ところどころ編集しました+カルルの現状の対策を追加。
ツヨミ等よろしくお願ひします。

アラクネの有効な対策を思いついた方は些細な事でもいいので書いてくれると助かります。

デッドスパイクの使いどころは...

ヘルズの追加(画面端以外)で飛んでった相手に先だしてダッシュ慣性つきで先っぽを重ねると、クイック受身を取っていると暴れにくくできるかなあという程度です。。

-- (大阪)

- スレにもあるけど、逆投げコンボは
逆投げ>前hj>JC>JD>(jc)>JC>JD>Dインフェルノディバイダー>派生
よりも
逆投げ>ダッシュ6A>hj>JC>JD>(jc)>JC>JD>Dインフェルノディバイダー>派生
の方が安定します。
-- (名無しさん)
- どこかのコメントにGGXXで言うところの「青キャン」らしき物(緑キャン?)があるらしいという
書き込みがあったのですが・・・もしや、デッドスパイクについているのでは・・・
逆投げの後は>ちょっと歩く>J>JC>JD>JC>JD>インフェルノを使ってますw -- (大阪)
- 闇に食われる、って空中でも当たりますよね?
ジャンプ直後ののタオカカを吸い込んだんですけど。

-- (名無しさん)

- 投げ無敵不可マークも出ないし、ガー不属性の打撃投げかも・・・? -- (名無しさん)
- 実験してみたのだが、デッドスパイクに緑キャンセルはなさそう・・・。
先生助けてっ!!!
デッドスパイクちゃんが息をしてないの!!!
-- (大阪)
- カーネージでテイガーの高速巨大玉避けられた。テイガーに電力溜められたら狙うといいです。端同士の距離で出されてもカーネージで玉避けてテイガーに突進当たった。他キャラの弾速普通なのは無理そう。 -- (名無しさん)
- ・付けすぎ -- (名無しさん)
- ブラッドカイン中はゲージ回収量
も変化あった気がする -- (名無しさん)
- ブラッドカイン発動まで

無敵があるの確認したんで割り込み
にもつかえるっぽいな -- (名無しさん)

- JC>5C>5D> d c 6A> h j c >JCJDJCJDDインフェ追加
ヤバイ減り -- (DDD)
- 闇に食われる、は暗転前に無敵が在る気がする。気のせい？
テイガーの頭突きみたいなアクションの攻撃をかわして闇に食われるがカウンターでヒットしました。
それとも何かの事故か何かでしょうか?? -- (名無しさん)
- いや無敵あるよ、ほんとに少しだけ暗転中の最初だけ。 -- (名無しさん)
- バースト+画面端バクステ連打+ブラッドカインでキャリリ完成
ライチの通常技1発で2割ほど減る -- (名無しさん)
- プライン中のHF追加は受身不能が長いだけで不可ではないです。
受身確認取った時は空中ヒットでしたが、地上ヒットも多分同じ
だと思います。
ただコンボ数長くなければ受身前に追撃は可能と思われま。 -- (名無しさん)
- はじめまして。早速ですが隠し必殺技、ブラッドオンスロートの分類名と、
発動条件が確定したので誰か修正お願いします。 -- (シュナイダー)
- 闇喰いは暗転前に無敵があるっぽい。ハクメンの椿祈(空中で唐竹割り)をスカして喰えた。 -- (名無しさん)
- BC中にヘルズファンク追加ヒットで壁バウンド有り -- (通りすがり)
- アルカディアによるとラグナの体力は10000だそうです -- (名無しさん)
- 5B>6A>5C>5D1HIT>214B>遅目追加>6A>5D1HIT>214B>遅目追加>5C>jc>JB>JC>JC>JD>インフェ追加
対ラグナで5200ぐらい

やっぱり直がしない奴が相手なら

5B>6A>5C>5D>ヘルズ

ガードされてても奴当たりだからこっちが先に動けるっぽいから触れたら勝ちだわ -- (名無しさん)

- aa -- (名無しさん)
- ミスりました。すいません。ラグナのコンボをのせます。画面端です。
少し難しいですが確認したら、全キャラにできました。テイガーが一番簡単で中央でもできました。

以下、ブラッドカイン状態のコンボです。基本は壁際です。テイガーは相当は慣れてない限り当たる。

変則Dループ?

5D DC(二段目) 6D JD(6Dの追加で出すJD) 着地 JD JC JD インフェルノ追加

です。投げ ブラッドカインからでもいけるかと。むしろ簡単になると思います。
ダメージはミューで5800ほどです(地上投げは入れてないので7000いくか?)。

5bを入れると4900くらいだった気がする。

下のゲージは50パーセントほど溜まります。体力回復量は5~6割ほど。時間的にはそれほど長いコンボではないので上の赤いゲージが半分あればできます。

5x nのDループと比べバースト対策にもなるかと。

コンボが難しい相手は意外にもジンだったりします。ちょっとでもDC(ダッシュキャンセル)が遅れると6Dが当たりません。

それと、ブラッドカイン時は6Dが大幅に範囲が広がっているらしく、地面についた相手も命中するかと思います。地面すれすれでも余裕で拾います。

うまくやれば、もう二、三発ほどJDを当てられるかもしれませぬ。

-- (名無しさん)

- 5Dじゃなかった。
コンボの途中で5Bを入れたら4900です。
あと、ティガーが一番簡単で相当は慣れてない ×
あと、ティガーが一番簡単で相当離れていない
です。

使っている人いますか？ -- (名無しさん)

- たびたびすいません。
回復量は少し自信が無いです。
バーストしてブラッドカインしてゲージが無い状態から始めましたが、違っているかも。 --
(名無しさん)
- 右向き時と左向き時でちゃんと瞳の色が変わるんだね。
知らなかった。

(の方) 私も闇喰いでジンの超必をかわして喰えたから。
やっぱり無敵あるんでしょうね。

アストラルヒートの台詞分かる方いますか？

ブラックオンスロート ブラック?? ナイトメアレイジ デストラクション -- (名無し
さん)

- 超初心者なのでjcのタイミングがイマイチよくわかりません。

できればアドバイスしてください。

-- (名無しさん)

- ブラッドカイン時、相手がわざと倒れたままならダウン投げで無理矢理起こすよりも、6dを
当てて起こす方が良い。

6dの判定が大きくなり過ぎて地面に倒れていても当たるようになってる。

6dを当てたら

コンボ1、壁際、浮きが低いキャラ。

6D>追加JD>着地>5D>DC>6D>追加JD>着地>ジャンプしてJD>JD>インフェルノ。
浮きが高過ぎて5Dが当たらない場合は5Dを省略。

中央なら5Dを省略すればおけい。

JCのタイミングは攻撃が当たった瞬間に上レバーを入れればオーケー。

ただ、攻撃の中には《ヒット時のみJC可能》な技もあるから注意。

6AとかJDがJCのタイミングが分かりやすい。

-- (名無しさん)

- 参考になりました！

ありがとうございました！！ -- (名無しさん)

- 「ブラックザゴル」、てゆー風にいつてる気がするなあ・・・ -- (名無しさん)
- 2D(ch)>ダッシュ>(相手ダウン)>密着5C>HF>22C>5B>DID>最速アッパー>ディレイ横殴り
>着地22C
2D>5C>HF(rc)>22C>5B>DID>最速アッパー>ディレイ横殴り>着地22C
ティガーとアラクネに確認、3800前後。

2D(ch)の場合、HF後の22Cはほぼ最速じゃないとつながりません。

HF(rc)の場合は目押しです。22Cは発生7F持続3Fなので、持続中に相手がダウン(接地)す
れば投げれます。

ディレイ横殴りはぎりぎりまで遅らせないと、22Cが届きません。

-- (名無しさん)

- 6D > JD > B > C > 3C > D (2段) > (dc) 6A > D (2段) > までお
これで、ダメージが4137でる。対応キャラはノエル、ティガー、アラクネ、カルル、ハクメン、
HFのラピキャンまでおメコンのように、B前にダッシュをできる限り入れるとかなり移動できる。
また、Cの相手のヒットバックも利用して、思ったより遠くても入る。
具体的には、画面端が見えている状況で画面の2 / 5くらい移動してでもできる。 -- (名無しさん)
- 対初心者用

C>D>6A>(hc)>JC>JD>(jc)>空中投げ>ハーデス>追加

約4800 -- (ゴム)

- 投げ > GH > 遅め追加 > B > 6A > h j (C>D) > j (C>D) > インフェルノ > 追加
ダメ4000ちょい。画面中央からでもできた気がする。 -- (名無しさん)
- レイチェル限定
エリアル ~ 623C 236C 214C > 降り際JC > 623C ~
が入った。
ループ可? -- (名無しさん)
- 6D? JDはガード時でも繋がる -- (F)
- 下の修正で 6D JD です -- (F)
- D>dc>6Aが繋がらないパターンが多いのですがなにかコツみたいのってありませんか? Dの二回目があつたらすぐにdcしてるんですが6A当たる前に受身取られてしまってるんですよorz
-- (名無しさん)
- Dインフェルノディバイダーは短いけど無敵あるのでは?
右スティック で連発するとカーネージシザーに打ち勝つ時があります -- (名無しさん)
- ムックによるとDインフェルノは発動後6 ~ 17フレームの間は無敵と書いてあったよ。 -- (名無しさん)
- 機会ほとんど無いだろうけど一応書いときます
相手しゃがみで6B>C>6C>dc>最速でブラックオンスロートが入りました
画面中央、端でも出来ました
しゃがんでさえいればC>6C(ryでも繋がります
生6Cだとdcなしでほんのちょっとディレイ(剣を振り上げた直後ぐらい)かければ繋がりました
ユーやら加川やらレイチェルやらハクメンやらジンやらに繋がったので多分全キャラ対応かと思われる
もしかして既出してますか? -- (名無しさん)
- 壁端で逆投げ > ブラックオンスロートが入りました -- (名無しさん)
- ブラッドカイン中のコンボで
5D>DC>微ダ>B>5D>6D>追加JD>着地>ジャンプしてJD>JD>Dインフェルノディバイダー
のほうだめ高いです (回復は若干減る
ジンで確認 -- (名無しさん)
- ブラッドカイン中にテキトーに相手を打ち上げて 前hj昇りD > 降りD で疑似Dループできました。ヒット数にもよりますが、3ループくらいがちょうどいいと思います。
コツは1ループ目のあとに少しディレイをかけて高さ調節してやるとうまく繋がります。
画面中央からも入ったと思います。

既出でしたらすんません -- (名無しさん)

- カーネージシザーのところで貯めたら跳ね返りやすくなるみたい書いてあるけど
ただ受身不能が付くだけでは? -- (名無しさん)
- 闇喰は発生 ~ 暗転数Fの間無敵があるっぽいですが
色々その間は透かせましたが腕が伸びきる直前からなにかもらいますので
発生 ~ 暗転後数F (腕が最大の中間まで伸びる) 無敵切れでなにかを食らう
こんな感じ。感覚的には暗転後1 ~ 4の間で結構長く感じます。 -- (名無しさん)
- 2C(カウンター) ブラックオンスロート (最速) がはいりました! -- (名無しさん)
- ブラッドカイン中に
5D ダッシュB 5D ダッシュBができれば

- そのうち最速のタイミング覚えて6Aに応用できる -- (名無しさん)
- ディストーションドライブってなんすか?? -- (み)
- 投げ>GH>遅め追加>B>6A
このBにつなぐの難しいくないですか?
-- (名無しさん)
- ...D>22Cのタイミング教えて下さい -- (名無しさん)
- D1段目に22を入力して2段目にC入れる感じで -- (名無しさん)
- Cから6Cって繋げるんですか? たまに繋がるんですが、なにかコツとかあったら教えてください! -- (名無しさん)
- しゃがんだ相手にC当てたら6Cが繋がるよ。
主に6Bで下段ガード崩したあととかに使う。 -- (名無しさん)
- なるほど! ありがとうございます! -- (名無しさん)
- Dループというよりでりゃあでりゃあ言ってるからてやコンならぬでりゃコン・・・
何でもない -- (名無しさん)
- BC中に、JC>JD>B>6A>D>DS>(rc)>D>(dc)>6A>(? jc)>JC>JD>(? jc)>JC>JD>D.IDorGH>派生

と繋げる事が出来た、デッドスパイク組み込みでマトモなのはこれしか見つけれなかった・・・。
オマケにラピッドとBCで100%も消費するから無意味、友達を怒らせる方法としてどうぞ^ p ^

- 後、投げ入るから確定コンボじゃないけど、
6A>(jc)>JC>JD>(jc)>JC>JD>IDorGHっていう普通のエアリアルを
6A>(jc)>JC>JD>(jc)>A>投げ>IDorGH にするとエアリアル中に投げが入れれる。
相手がテイガーの場合のみ、投げた後にJC>JDがまた入る。 -- (名無しさん)
- 6C>ディレイ>DS>JC>JD(jc)>JC>BE>追撃すると結構ダメージ与えられるな -- (名無しさん)
 - あ、画面端限定な -- (名無しさん)