

- コメントテスト -- (コメントテスト)
- 蟲おかしいだろ。性能ブツ壊れてないか？ -- (名無しさん)
- 烙印付けないとロクなコンボも難しい、アラクネ同士だと烙印付けたもの勝ちになっちゃう -- (名無しさん)
- C 中段
そこから派生有り。 -- (名無しさん)
- 6C>C>2C お手軽で決まるとおいしいコンボ -- (名無しさん)
- ()
-- (名無しさん)
- 通常技、コンボルート、立ち回りの部分に説明を追加させてもらいました。
間違い、不足部分あれば変更お願いします。 -- (小トロ)
- 投げ技の項目を追加。
それと全体的に技のモーション、効果などの補足を追記。
間違いがあったら修正、訂正をお願いします。

-- (oga)

- 投げの下にある項目の必殺技は消してしまっても構いませんか？
それより下に別記で詳しい奴が載っているの・・・
意見の方お願いします。 -- (名無しさん)
- ページの上に持ってきてコマンド表に変えときます -- (名無しさん)
- キャラ別対策、対タオカカの説明を追加
また色々対タオカカの説明書き足すようにします -- (小トロ)
- 立ち回りに具体的な事を書いてみました。コンボルートも微修正と説明追加してみました。

ダッシュキャンセル可能技とガトリングルートについて調べたいけど、行き着けのゲーセンのCPUレベルがアホほど上がってて涙目。
この前まで11人目のラグナにも勝てたのに、今日コンボの練習しようとしたら1人目に負けた。恥ずかし過ぎる.....

とりあえずBから6Cへのガトリングルート発見。分かってない人が何度も当たってくれた。お試しあれ。 -- (oga)

- 更新お疲れ様です。

自分もいまからいってくるので、何か発見できれば編集したいです。 -- (名無しさん)

- コンボルートにコンボ追加しました
ogaさん立ち回り詳細ありがとうございます -- (小トロ)
- コンボとノエル対策を追加しました。 -- (oga)
- ループは三回が限界みたい。
何回やっても三回目のyトゥーダッシュ終了時に受け身とられる -- (名無しさん)
- 対ラグナ対策追加
自分で書いといてなんですけど、
こんな立ち回りが常にできて勝てれば苦労はしないw
-- (小トロ)
- ライチやラグナに対して、バーストを使ってしまうと昇竜ガード不能になってしまい、
ゼロベクトルだそうにも飛べない状況になってしまうので、バーストは極力使わないほうがいい。 -- (名無しさん)
- エンディング・・・なんちゅう手抜き・・・まさか(ほぼ)音声のみとは(笑) -- (名無しさん)
- 6Bヒットで相手に硬直が確認できた気がしたんですが...。再確認してきます。 -- (名無しさん)
- 対カルル対策追加
そろそろカルルの本領発揮パターンが見えてきたな
エディみたいな事にならなきゃいいんだけど・・・ -- (小トロ)
- コンボ微追加 -- (小トロ)
- テイガーのスレッジハンマーを霧に当てられると霧が消滅しました。烙印無し。 -- (名無しさん)

- 一度だけ、ニンニン相手に投げからfインバースで表示上はHP0になっているのに死ななかつた事が、その状態で何度か殴っても死なず。

さすが汚い忍者きたない。

とうとう忍法不死の術ですか ^ ^ ;
バグだとは思いますが -- (名無しさん)

- カウンターアサルトからのコンボではとどめはさせなかつたのでそれが原因では？ -- (名無しさん)
- ジンがきつい・・・ガン攻めされると何もできない、3Cに活路を見いだせそうで見いだせない -- (名無しさん)
- 下のニンニンのカキコミの者です。一応普通の投げからおこなったのですが・・・

それと、その後も何度か殴ったので何がなにやら、でも忍者は好きです。

ジンは空中Dでスケボー潰せば何とかな。。らないか -- (名無しさん)

- J2Aでジンの背中にあてるように・・・なんて上手くいきませんよね(・・) -- (名無しさん)
- カルルで勝てなかつたのでアラクネでいったらうぜえって台バンされたんですが相手ラグナだからショーがないのに(ホリ -- (名無しさん)
- 既出かもしれないけど、空中にいるバングのGPにfインバースを当てると画面上空遙か上に吹っ飛ばす。 -- (名無しさん)
- JD(着地) 6A(A蟲) 6A(A蟲) 6A(A蟲)・・・が永パの気がしてなりません。JDで浮かせておいて、ダウン追い討ちで決めると・・・。目押しでタイミング合わせて続けたら対人戦で82コンボまで決まったんですが・・・。誰か家庭版持ってる人トレーニング等で検証お願いシマス。 -- (名無しさん)
- アラクネにだけキャラ別対策がついてるの他のキャラにも欲しいニヤスニヤス -- (名無しさん)
- 同意。他のキャラにもキャラ別対策が欲しいですね。だよね？姉さん？ -- (名無しさん)
- 既存だったりするかな。ダメージと難易度と見た目がまあまあです。中段始動
6A>D>C虫>JD>C> (空中コンボ参照)
下段始動
2A>B>D>C虫>JD>C> (空中コンボ参照)
空中コンボ
垂直JA>A虫>2A>B虫>2B>2C>(着地)C虫>B虫>6C三段
空中コンボのダイブ中の[A, B虫]は目押しで勝手に繋がります。
三段の後は一応[2B虫>6A虫>鳥>車輪]ができるけど、かなりシビア。
ティガーだけD虫が当たって無理っぽいです。 -- (名無しさん)
- 内容かなり変えさせてもらいました。特にコンボ欄(アラクネ攻略wikiからほぼコピペ)ある程度見れる形になったと思う。以前のコンボ欄の状態がひどかつたので・・・ -- (小トロ)
- アストラルヒート欄がコメ不可だったのでこっちに。アラクネのAHはガード、バリア共に崩されるが、直ガのみ正常に防げる。

試してみてOKだったら修正お願いします。 -- (名無しさん)

- かなりガイシュツな気はするが空中投げ>(jc)>空中投げ>車輪もありだったはず。一応黄BEATだし追加してみても？ -- (r a s)
- ちゃんとwikiのコンボ欄見ようね -- (名無しさん)
- 誰かニュー対策を教えてください
霧出す 対空の剣で叩き落される。

それでも霧や2Dで烙印着ける 牽制の蟲出してる間に剣が飛んでくる
思い切って接近 言うまでも無くスピードが足らず吹き飛ばされる

未だにアーケードのエンディングすら見れません -- (ぬえ)

- 掴み始動 (既出かも
掴み > インバース > hjc > 掴み > jc > 掴み > 車輪 (テイガーならダイブABCの順番で入るは
ず
とかやるけど
ジャンプはキャンセルじゃないかも
実用性は多分ないよ -- (ヤシロ)
- 6Cのあとインバースが入った。
まあ、ラビット使う方がいいけど。
-- (ぬえ)