

( )ま、工 中

変更点多く意見も固まってないと思うので

したらアラクネスレ内の立ち回りに関する文章を引用しときます。

355 名前：名無しさん[sage] 投稿日：2009/11/21(土) 22:56:47 ID:dF0LDM9w0

なんとなく触ってきたので立ち回りの方針とか書いてみる

非烙印時は基本逃げ

ダイブもJDも霧も弱くなったんで攻めクネなんて俺には無理です

甘いガトに直ガ小パンで割り込んだり飛んで逃げたりJB置いてみたり

相手が固まるようならJ4Bで押し込んでD系統で固め

鳥が変わってないのが唯一の救い

飛び込みに投げもいいかもね

烙印付いたら当たり前だが攻め

蟲でモリモリ行きながら鳥でめくったりJBでめくったりPQでめくったり

普通に中下で崩したり

リアル見えない中段できますねC蟲使えば

さすがはライチの恋人

烙印中の割り込みなんてほぼ無理(CTよりひどいww)

なので強気に行きましょう

こんなもんか

今回は逃げのほうが強いですよーww

374 名前：名無しさん[sage] 投稿日：2009/11/22(日) 14:09:51 ID:p/jj.AqQ0

今の段階での自分の戦術の基本方針を書いてみる。

#### 【開幕】

初ハナを最初から付けるような行動は基本しない。

立ちA、立ちBで相手の開幕行動を抑止できるなら振り、無理そうであれば投げ抜け仕込みHJから様子見。

相手が空中バ ックダ ッシで下がるようならヒラル。

APQなどで空対空を意識させて飛んだら落とすのもあり。

対空は基本信頼できる順に立ちC > 2B > JA > 空投げ

2Bは弱体化したと思うけど、見た目でも下に攻撃判定強そうなジンの旧JCやツキのJC以外なら

まあまあ落とせる。2B空中CH > 立ちB ~ 烙印ゲージを貯めて起き攻めへ。

#### 【遠距離】

優先順位はヒラル > 霧 > コール

ヒラルを出した後ももう既に書いている人もいるが、ダ ッシ抑止の2Dを吐きつつ、地上に張り付いているならJ6Dなどで

ゲージ稼ぎ。

ヒラル出した後、2D等で牽制し、もう一度ヒラル出そうとするときが一番注意すべきところ。

結構出しなおさなければならぬサイクルが速いので、常時ヒラルは多少きつい。

ラインを少しずつ押すことで相手をぶっこみ辛くさせることも重要。

### 【中距離】

ダグが空気なのでかなりやり辛くなった距離。ヒラルあれば2Dでもいいが、ない場合は

HJからJ4Bで近距離戦へ

- HJから霧>様子見
- HJから対空誘ってJD
- 低空APQで一気に近距離へ
- 低空CPQで空対空を誘いそのまま空ダグしてきそうなら迎撃

的を絞らせないように上手く使い分ける。基本強気で攻める姿勢がないと近距離へ持っていけない気がする・・・。

中距離から遠距離へ逃げて結局間合いを詰められて逃げてる分、こっちに初ハナ行動+されるだけなので余程でな

い限りは逃げない。

逃げるorやり過ごすならHJ鳥>PQで逃げる。

### 【近距離】

崩しを意識するのも重要だが、とりあえず立ちDを当てるのが優先。

J4B、PQ等から従来の崩しで立ちDを当てて再度攻め立てるor一旦様子見。

暴れない相手ならJ4B>立ちDをしつこく何度か当てるとかも全然アリ。

立ちDは当たれば良し、ガードすらされない状況だけは避けることを心がける

J4Bから上入れっぱの相手はJ4B>立ちB(1or2段目)>低ダグ空投げでわからず。

J4Bを地上から対空しようという意識をつけさせれば選択肢に幅が増えてやりやすくなる。

相手J攻撃を上からJB重ねて降りたときに立ちA>立ちA>6B>J6Dは常識だけど、そのままダウンまで持っていける

くらいの高度なら

緊急受け身をされたことがあまりないから立ちD当てるのもありかなと今思った。

基本はこんな感じで攻め：守りを6.5：3.5で戦ってます。

ホームでの戦歴は勝率6割強くらい。ツバキが個人的に動きが速くてすぐ近づかれるのできつい。

立ちCをCHか通常ヒットか確認してCHだったら低空ハッダツツJD>立ちD~とかできないか検証してみたい。

立ちCCHで空中からでもダグの確定なら恐らく可能で夢広がるかも。

烙印時は煮詰めれてなく、とりあえずB虫で捕まえて3A>3A>A蟲から択るくらいしかやってないですorz

空中逃げ安定だと思ってる相手に対しての有効な手段がまだ見つからない(・・)

追いかけて空投げが現状では最も有効だと思ってるけど・・・。何か良い蟲の連携や相手の捕まえ方あればご教授願います。

す。

長文&駄文失礼しました。

全てのアラクネ使いに光あれ(\* )