

【動画】

[ニコニコ 2010/1/3 3on3 \(ヒマ\)](#)

[youtube 2009/12/14up ヒマ \(アラクネ\) vs かきゅん \(ラグナ\)](#)

ラグナ戦のチェックポイント

守り

6BやGHをガードもしくは拒否できているか

- 6Bはみてから立って
- GHは中央密着は飛んでこない、5C2C5B3Cを直ガしてジャンプで拒否や直ガバクステで拒否。
- まだお後は喰らい逃げや金バも使い分ける。

反確や5A暴れ、ジャンプ逃げバクステを的確に行えているか、

CIDは50%以上ガードできているか

BK時のバーストポイントを教えてくれ、

攻め

JBやJDをどれだけ通してるか

- 動きのパターンを増やして対空をすかさず

相手の距離調整ミスに霧を出せているか

コンボ後のヒラヌル要塞の期待値はどうか

受身狩りを行えているか

空対空、地対空はできているか

知識

基本知識

- B>2Bは直ガでも連続ガード下段,6D>最速JDは直ガでも連続ガード中段
- 6Bは(2A2B6Aより)1~3は前足を上げる4F目に後ろに腕を上げる。地上ガントレ1~3は体を正面に向け顔が伏せてる、4Fから後ろ足を伸ばす。空中ガントレは(6A、3Cより)1~4ジャンプ移項モーション5から紫出る。
- 投げは2A>5Aすかし>投げ、2A>投げ、生投げ、2A>2B>歩き投げなど。バリガ大事
- 空ガ不能は6A,6D,CID,DID
- ブラッドカインはお互いにに何もしてなければこちらが1F有利なので暗転後5A暴れもあり。
- 闇に喰われるは暗転後飛べるしビームや5Bで割れる
- 空中GHは密着しゃがみ当たらない、地上GHは当たる。ラグナ2A先端より近いと追加すかる。端だと空中地上問題なくコンボにいける。
- ラグナJDは着地硬直3

バリガ

5B,5C,5D,2A,2B,2C,6A,6B,6C,6D,JB,JC,JDにはバリガ

- 要するに小技とジャンプ攻撃は必ずバリガ。

6D>JDには必ずバリガ(二段目をギリギリバリガしてバクステも中央ならあり)

-
- 2D, HF, GHにはバリガダメ(反撃入れづらくなるため)
- 被画面端のDSはバリガしてもノックバックしないので気まずい。
- 5C, 2C, 3C後はバリガを解除して直ガ仕込み。
- 5D1>5D2>HFはバリガしてくると5D2直ガジャンプ>HF空中直ガから確反がとれる

択を避ける

- 3C, 2B直ガ後、5C, 2C遠距離直ガ後ジャンプガード

3C>HFは直ガしてもジャンプ移項に引っかかる

- 5C通常ガード後、遠距離5Bや遠距離2C通常ガード後、下段 中段(24~)、中央ならバクステも可(3Cの届かない距離で)。
- 3C通常ガード後、下段 中段のファジー(23~)

2C通常ガード以外は下段 中段 ジャンプのファジージャンプ(25~)も強引な固めなおしに有効。

攻め終了

- ラグナ2DはすかしたらJ4B、ラグナ2D直ガ後は2Dをガードさせられる。近いと2C確定
- ラグナ5D1バリガ>5D2直ガ>HF空中直ガで5Bで確反とれる。
- ラグナ5D1直ガ>5D2空中直ガ>HF地上直ガ。一段目直ガ後飛ぶのはデッドスパイク対策。

5D止めは直ガ2Cで反確だけどDSで相打ち、HFやGHで負け。妥協案は5D2直ガ垂直ジャンプ>ラグナの頭にC鳥

- ラグナ6Cは二段目を直ガして垂直ジャンプ空投げで仕切りなおし。
- 6Dはバリガその後のJDをギリギリバリガ。できたらみてから初段をバクステ(+1以上有利、端早めバクステで5Aも入る)ガードしてしまったら中段(~19) 下段(20~)のファジーガード(JDすかし2B対策12F猶予)
- JD>空中GHやJC>空中GHはファジーガードで対処(9~18下段、19~28中段)
- デッドスパイクはみえたら前ジャンプJ4B.DSを地上直ガしたら5A暴れかジャンプバリガ。通常ガードしてしまったら近くではバリアギリガ仕込み、ラグナ5Bが10F発生の距離だとジャンプが間に合う(微ダラグナ2Aがあるけどムズイ)
- ヘルズファンク通常ガード後は5A暴れか後ろジャンプバリガ
- 5D通常ガードダッシュキャンセルには5A暴れか後ろジャンプバリガ
- ベリアルガード後は5A暴れ、ベリアルrcなんてのもある。スカッターベリアルには2C f c

起き攻め

- 中央DID踵は後転
- 端DID踵はJBを引き付けて相手の着地硬直に合わせて前転。相手の重ねがしょぼいと2起き上がり5A
- まだお後は17F間金バカガードしか出来ない。6Bは5Aで割れる。復帰しないのもありだけど3Cや2A>6Bで対策はできる。下段ガード入れて3Cみてから受身がいい。
- 端の3Cは接地緊急受身。まだお仕込みJCは5Cで割れる？
- 端のHF一段は空中前受身空投げ警戒。
- 端のHF追加は後、端が遠いとラグナの安定行動は2A連打で受身狩り2300~2700こちらの安定

はディレイ緊急受身、端が近いと接地緊急受身しないとまだお。

- 中央のHF追加は接地緊急受身上いれっぱ。
- 端CID吹き飛ばしはラグナ側はダッシュ5Cで最速後転ねっぱ前転ディレイ前転狩り。ディレイ後転で対応(ラグナ側に転がる)。2A連打でディレイ後転は狩られるが前転で逃げられる。
- 端カーネイジは。接地緊急受身するとラグナダッシュ2Aで裏周りラグナ+1状況だが2Aの連打キャンセルで上イレッパは狩られる。接地緊急受身しないのみてからまだおが安定。ダッシュ2A裏周り入れ込んでると2A連打で前転(ラグナから離れる)が狩られるので結局接地緊急受身か。
- BE1段止め。一回目のバウンドにダッシュと接地緊急受身後にラグナダッシュ2Aで裏周りチャンスが2回。接地緊急受身しないのみてからまだおが安定。ラグナがダッシュ2A入れ込んでると一回目のバウンドできちんと裏周りしていると2A連打で前転(ラグナから離れる)が狩られるので結局接地緊急受身か。

補正切り

- 中央のHF一段立ち喰らい止めはラグナ+1有利上いれっぱで対処。しゃがみくらい時はラグナ3F有利、5Aされない限り上いれっぱで平気。
- 遠距離5C喰らい後は下段中段(23F)のファジーガード

50%あるとき

- rcポイントはHFやGHの2段目、BE,2D、ガードした場合は大人しくする。HFとGHの理想は一段目直ガビーム
- DS r c 6B
- 空ダめくりDID r c
- ゲージあるラグナはバクステでCIDすかす
- CID50%ガード後はrcJCには直ガ5A c hから70%、直ガじゃなくても間に合うことが多い

割り込み

- 3C直ガ>空中GHは後ろジャンプ空投げで割れる
- GHは一段目直ガして相手が二段目にディレイ掛けてきたら最速Aで割れるのでACH>D~一発烙印も可能。

空中ガード時の攻防

- アラクネJBをラグナが空中直ガした場合は2B
- ラグナ5A x n>6Aは5A喰らい逃げか5A空中直ガジャンプバリガ
- ラグナJCやJDを空中直ガした場合、アラクネ高めなら二段ジャンプで空中に逃げれる。
- JAやJBを空中直ガした場合はJA>JA以外、アラクネJAや空投げで割れる。
- ラグナJA>JA、5A>5B、5B>6A、6A>JA、6D>JD、JD>jc>JAには空中直前バリガしても逃げられない。f マルgで割れる???

【反確】

少し歩いて5D

- Cインフェルノディバイダー(空中直前バリガ 2Cfc、空中通常バリガ 2Cfc剣のさきっぽの

高いところだと間に合わない。

- Dインフェルノディバイダー(空中通常バリガ 2Cfc、高空だとJD)
- ヘルズファング追加攻撃
- カーネージシザー一段目ガード後
- カウンターアサルト

5B

- ガントレットハーデス蹴り上げ(直ガは5D) 高空での蹴り上げ直ガ後空投げ通常ガードは5A, 中空での蹴り上げ後は直ガ5B,通常ガードは2A>2C

5A

- 直ガ5Dダッシュキャンセル(5D1も5D2も、5D1はもっと重くできるかも)
- 6Cダッシュキャンセル(直ガは5B)
- 地上ガントレットハーデス1段目ラグナの足が地面に付いたら入力。遠い時は2A>2C。空中低空では5A, 高空ではJA(追加攻撃で潰される)
- 空中ガントレットハーデス1段目ラグナの足が地面に付いたら入力。 空中では近くだと(JA)>5A, 遠くだと直ガ空ダJ4B(追加攻撃で潰される)
- 直ガヘルズファング一段目(追加攻撃を出されると潰される)

f インバース

- 地上ガントレットハーデス1段目
- 空中ガントレットハーデス1段目
- 直ガヘルズファング一段目

バーストポイント

- まだおコースの5Dをみてから
- まだお後の最速復帰金バ

ヒラヌル要塞(重要)

5A6BJ6D後は6D>2D

前転。前ダッシュ、HF、カーネイジに対応。

- ラグナ側はHJ2段ジャンプBEで飛び越えるのがいい。

スカルとアラクネ2Cfc出来る

ヒラヌル再生成まで待つ。HFやカーネイジをあわせる
そのときの霧は必要経費

距離別対策

距離問わずハイジャンプ(全距離)

- 二段ジャンプやA鳥、JAPQ、空中ダッシュバリガで飛び回る。
- ラグナに空対空を誘う。

ラグナ6Aスカに何か差し込む

- ・
- ・ JBを被せる
- ・ 霧を出す。
- ・ ラグナが先に飛ぶようであれば後飛び空対空や5C対空

【最遠距離】

- ・ ヒラヌルは【最遠距離】のみ、ラグナダッシュHFは確定させるの厳しいがカーネイジは割りと間に合う、注意。

【最遠距離】ではラグナはダッシュ、ヒラヌルみてからHF。

- ・ カーネイジ狙われているようだったら霧。
- ・ 霧は出せる【最遠距離～ダッシュDIDが届かない距離】

J6Dと2D(2D最先端～最遠距離)

- ・ ヒラヌルがいるときに2Dを撒くくらいで。

開幕距離の2Dはリスクありすぎてダメ

ダッシュ空中GHが距離あるので2Dは稀に出す程度で。

アラクネ2Dを直ガジャンプや、直ガダッシュ5B、先端ガード時は空中GH

- ・ J6D優秀、リスク少ない【最遠距離～遠距離J6D間合い外】

ラグナはみてから飛んだり、空中GH

- ・ リスクあるけどJDや2Dまかないとラグナが飛ぶ理由がないのよ

ラグナ側のアラクネ対策

- ・ 下がる選択肢はよくない【全距離】
- ・ 霧を咎められる開幕距離を常にキープ。
- ・ 基本的に地上【全距離】
- ・ ラグナ5Bで横押し、ジャンプに引っ掛けるイメージ。ジャンプ逃げを意識してダッシュ6Aやダッシュ5A【ラグナ5B先端距離】
- ・ バクステにはダッシュ5B【密着】
- ・ ゲージは基本、殺せる時のダメージUPか昇竜RCとCAに回す方がよさげ。
- ・ 5C先端なら5C>2C出すとレーザーがスカル
- ・ 低空GHガードさせても良い距離から空中GH【アラクネ2D先端距離】
- ・ アラクネの2Aガード後は昇竜orバクステ
- ・ 霧はみてから空中GHやJD、DID
- ・ リング型霧は気にした時点で負け
- ・ アラクネには地上GH一段止めがリスク少ない。けん制にGH一段止め。空中ガードさせれば直がしないと反撃が難しい。

地対地(無理、飛べ)

ぶっぱ2C

- 相打ち上等アラクネ2C、固め直しやラグナの横押しにするぶっぱ行動【近距離～中距離】

空対地(落とされるけど、的を絞らせなければJBも通る。)

・アラクネJBはラグナ6A(3000)で相打ちか負け、

ラグナは相殺に備えて6A>CIDを準備

アラクネJDを6A範囲外ぎりぎりです(ハイジャンプ頂点)。ガードされても2F有利。

ラグナは真下6Aを心がけるか空対空に持ち込む

アラクネ中空ダッシュラグナ6Aスカ確認J4B

A鳥めくり空ダJ4Bなどでの的絞らせるな

前j>後ろj>霧>後ろ空ダバリガ、前jに6Aが空ぶれば割と通る。

空中APQ裏周り>5A、2A、投げ。表に出ると対空にぶつてる6Aが当たるので注意。

対空CID(3000)

空ダバリガ

空中APQ

対空ラグナ5D

対空ヘルズファンク

- 早だし対空
- ラグナ6AにJCで勝てる
- 着地硬直ねらいにきた相手にJD合わせて運ゲにする。
- 画面端ジャンプで抜けれたらPQで位置替え
- 相手挟んで逆に逃げたいなら高空を鳥で移動
- 着地に強引にHFとかも少々

地対空(どしどし狙うべし)

アラクネ5C(早だし完全対空)

ラグナJBめくりや空ダッシュめくりJCに弱い

2段ジャンプされても割と2回目間に合う

ラグナ側はJCスカ確認CID大事。

アラクネ2B(失敗するとCHもらいます。)

ラグナJBめくりを落とせる(タイミングが合えば)

ラグナJCも全部落とせる(浅めと深めで2Bのタイミングが違う。)

アラクネ5A or 5B(相手の深めJCを落とせる。)

発生勝ちしてるだけ

空ダッシュめくりJCはこれで落とす。

空対空(アラクネ有利)

ラグナJC飛び込み

- 早だし空投げ
- JA

ラグナ昇りJA連打

- こちらもJA
- APQで釣って空投げ
- JAの下から空投げ(ムズイ)
- 鳥

ラグナJD

- JAや鳥、空投げで発生勝ち狙い。
- 硬直に空投げや鳥
- ラグナ着地硬直3
- 霧はみてからDIDやGHしたい

烙印時

- 烙印時のCIDはいろはす

したらば(アラクネpart1~10-293まで)

- 開幕GHは読めたら空投げで
- 2B暴れ ラグナ2Aに勝てる。GHをすかす

猶予5F

- ラグナ地上GH 持続3F?を2C3~9F目で潜り追加なしだと2C f c。

猶予2F

- ラグナ低空GH 持続3F?を2C3~6F目で潜り追加なしだと2C f c。

なるべく飛んだらPQで地面に戻る。

先出しJCされると空投げできない

したらば(ラグナ18-845)

ラグナの火力

ラグナコンボムービー

- 2C4904まだおメ60回収

2Cfc5819まだお↗56%回収 2C-BK-CS 7907 26%回収

- BK-2Cfc-rc-CS 9055 20%回収

上段

- 5B先端1900 HFrcで3434DID↗51%回収、CSに繋いで4055DID↗47%回収
- 5B近4033まだお↗52%回収 5B>3C>BK 5723まだお↗70%回収
- 2A3153まだお↗49%回収
- 6 A対空3020 DID↗53%回収
- CID2414 HF追加↗44%回収
- DID c h 4135 DID↗53%回収
- めくりDID r c 4126 DID↗56%回収
- 金バ-BK-CS 5056 12%回収

中段

- JC4448まだお↗56%回収
- 6B近3907まだお↗53%回収 6B-BK-CS 6039 12%回収
- 空中GH4312 DID↗61%回収 CH4813 DID↗61%回収
- 地上GH3787 DID↗58%回収、CH4180HF追加↗

下段

- 2B近4008まだお↗43%回収 安定は3498まだお↗51%回収
- 3C4659まだお↗56%回収 (端は5245まだお↗50%回収)
- 2D4157まだお↗42%回収

投げ

- 投げ3285HF追加↗43%回収
- 4投げBK-CS 5599 8%回収
- 端投げBK-CS 5556 7%回収