

対戦動画

[ニコニコ2010/6/11up立川 ひも? vs やすはる?](#)

[ニコニコ2010/2/4up ふも vs トエト](#)

[youtube 2010/1/30ヒマ\(アラクネ\) v s 電腦\(ジン\)](#)

[ニコニコ2009/12/6 ソウジ\(アラクネ\)vsいぬお\(ジン\)](#)

基礎知識

- バリガ重要
- 直ガでも連続ガードは5C>3C,2C>3C
- 空ガ不能は6C,2C,昇龍全部、氷翼
- 6Aは2A,5Aから
- 地上氷翔剣にはJ6D合わせる。(3Cも可)
- 2C,2D,6A,6C,6D,AB吹雪スカにはJ4Bか2Cで差し込む
- 空中氷翔剣(?F)とJC着地硬直4F,JDや2C差し込む

択を避ける

- 2B直ガ5C先端直ガジャンプ即バリガ
- めくり空ダみえたら後ろジャンプガード

攻め終了

- 6B直ガ5A暴れ,通常ガードは大人しくする。
- 2Dガード後はバクステかジャンプバリガか様子見。
- 6Dガード後は大人しくしなさい。6Dはみてから5A
- 6Cガード後は5Aと直ガの2択で
- 3Cガード後は直ガ仕込むかビーム入れといていいかも
- ジン2C空中バリア直ガJA(B吹雪でキャンセルされない限りあたる)

被起き攻め

- 中央3C>C霧槍 6C>C霧槍

最速後転と最速前転狩りのジン5C ディレイ後転で対応。
二度目の接地緊急受身5A暴れでも勝てるけど激ムズ。
寝て最速緊急受身でジン5Cすかすとジン2F有利上いれれば。

- 中央3C↗

近く 最速後転と前転その場狩りのジン微ダッシュ5C ディレイ後転もしくは最速緊急受身5A暴れ。

先端 B無双受身狩り、ディレイ前転

- B霧槍↗は立ちでジン2有利上いれれば、屈でジン4有利。
- hjcJ2C>JC>jc>J 2 C>C霧槍↗でjc>JC>J2C>jc>J 2 C>C霧槍↗>5分 5A暴れ。
- hjcJ2C>>jcJ2C>C霧槍↗でジン+1 5A暴れ。
- hjcJ2C>C霧槍↗でジン3F有利
- 6C> 2 D> 6 C>前 j c>JC>J2C>C霧槍↗でジン4F有利

5B>3C>>2B>5C 6 C d c>前 j >JC>J2C> j c>J2C>JD>C霧槍 (+1)

5B>3C>>2B>5C 6 C d c>前 j >JC>JD>C霧槍 (+5)

5B>3C>>2B>5C 6 C d c>前 h j >JC>J2C>JD>C霧槍 (+4)

補正切り

- 4 or 6投げ氷結後
- J2CJD>着地
- hJ2CJD>J2CJC>着地
- 3C>D波動
- 氷の5B>投げ
- 6B後
- 氷連双の二段目ガー不

50%あるとき

- C霧槍後空ダJ2C

反確

5A

- A霧槍(通常ガードならBCD2段目直ガなので5A仕込む)
- 5D6C直ガダッシュキャンセル
- A氷翔剣(直ガは5B)
- 氷連双1段目通常ガード(直ガ5B)

5B

- 6A(直ガは5D)
- BCD霧槍2段目直ガ
- B吹雪(直ガは2C f c)

5D

- 裂氷
- 雪風、暗転みてから5D入力
- CA

fインバース

- ABCD霧槍一段目直ガ
- 氷連双一段目

2Cfc

- A吹雪
- 雪華塵直ガ(相打ちでもOK)
- D霧槍2段目直ガ

氷連双への反撃

一段目ガード前ハイジャンプ、ジャンプ移行終わったらバリガ。
低空で2段目ガードしたら 2CFC
2段目すかる高さ JD

- ガード固めて2Bで最大ためすかして2CFC

地対空

ジンのゲージ溜まってからはJD波動を警戒。JAや空投げ

ジンJ2Cには5Bか5C

ジンJBJ2Cめくりには2Bでタイミングよければ相打ち以上

空対空(無理)

ジンJC
勝てるとしたら上にとってJB

したらば(アラクネpart7-994)

- リング型出して相手端ワープ警戒してたらヒラヌル出せるな 追尾だせる？
- D波動めくり注意 バクステでいいかも(中央)
- ジン5C先端>2Dにはバクステ
- ジン5C先端>低空ダッシュJBには2B対空
- 5CガードしたらJバリア(5C>2C対策)で間合い離すとかしとけばいい

完璧なタイミングで2CされてJ移行狩られたら相手を褒めましょう

- ジン2Dをガードしたらバクステか後ろジャンプ ジンはガンダッシュやC無双で狩れる
- PQ使って昇竜スカさせて2D加納
- 飛び道具に3C刺
- 2B対空はどうだ？
- 被固めにバリアで6A間合いからさっさと外れる
- JD氷結後、投げや中段の補正切りに注意

、立ちB後の図々しい連携を直ガAでしっかり割り込むと
少し楽になるかも

- 2Bでジンの氷連双すかせる

- ・ ジン戦お互いに地対空は不利なんじゃない？上とったほうがターン取れる感じ

触られたらバリガしてステ逃げ意識しつつjcでの攻め継続にどう対処するかって感じかと

まあ逃げJCなら降り際をC鳥とかで追ってめくり風にJ4Bのケツを当てるとかJDやら2D置いてみるとかでそれなりにやることありそうな気がする。

捲られてない位置での5C対空 烙印、5Aでの割り込みポイント、3C・J6Dを飛び道具に合わせる、空投げでの対空、J4Bから露骨なDをガードさせること、

とにかく、空中D飛び道具があるときの読み合いが面倒だな。

- ・ A吹雪、6C、各種飛翔のお陰で空にいるアラクネを撃退しやすい。

したらば(ジン13、14、15-765)

C対空が使えるようになってる、早い、硬直短い

自分はターン取れるまでは近づかずに牽制技刺してるけど。

ヒラヌルは(空中)波動系でなんとか消す、またはガンダッシュでくぐってみる。

烙印中はバリガしながらアラクネ注視して、隙あらば氷連双なりC昇竜なりで切り返す。

無理ならガンガード、捕まって崩された瞬間にバーストして距離離す(そっちの方がやり辛いらしい)。

D系ガードは出来る限り避ける。固めと起き攻めの際は常にジャンプ逃げを頭に入れつつ逃がさない。

相手のC対空は当たらないように、丁度めくれるように空ダしてみたりとか、ヤバイと思ったらJ波動で誤魔化す。

HJジャンプ攻撃各種で空中にいるのを捕まえる。適度な6Cぶっぱ。

アラクネが空中で浮いたらダッシュで下潜ってからのめくり2Aやら2Dで着地を狙ってみたり。

対空はA昇竜以外大体潰されるのは変わらない。立Cで相殺取れたりするけど、それだけ。

ヒラヌルは波動で壊しても、再度召喚で無限ループになりやすい。

波動牽制は適度にしつつ、JDに注意。常に動いて的を絞らせない。

粘着されたらさっさとD昇竜で追い返すのもあり。C昇竜でもいいけど詐欺られないように。

数少ない3C>C霧槍対応キャラなのを忘れずに。

停滞霧の時はダッシュでさっさと突っ込んで捕まえる。

ダッシュ防止の2Dがくるなら、烙印ゲージを増えるの気にせず空中から特攻。

纏う霧の時は、こっちの体力によって行動が左右される。

こっちが体力リードしてるなら、焦らず霧に当たらないようにチクチク。逆なら自分に霧なんて見えないって言い聞かせて突っ込む。

ワープで無理矢理なすりつけようとするなら見てから逆方向にA昇竜。

A昇竜が届かない高度ならワープしたアラクネの下を潜るようにダッシュ。それか迫る霧をHJやしやがみで避ける。

追尾霧の時の立ち回りはまだ勉強中。何方が有効な行動あったら教えて下さい。

烙印時のガード崩しは気合でとしか。正面からの6AとD蟲降りガード確認 ワープ D蟲昇り(めくり)は最低限見る。2BとJCの択は勘。

蟲で位置動かす ダイブ表裏も頑張ってる見る。3CやらCPQのめくりはもう無理。あれは人間には無理。

943 : 名無しさん : 2009/12/26(土) 21:17:50 ID:vWxSzF0QO

裏回り2AとかでアラクネJBに勝てたっけ？

裏回りでもA昇龍ぐらいしか信頼してなかったんだが。

5Cは波動で拒否してる。

ヒラヌルをガンダッシュでくぐって触りに行くぐらいしかしてないや。

ジンの火力

高ダメージ始動

- 6C始動 25 4516 ~ 端4832 1 1 ~ 7%回収 25CH4822 ~ 端5104 15 ~ 13%回収 50 5582

けん制始動

- JC c h 始動2400 ~ 2727 22 ~ 27~30%回収 (25)3417 ~ 3656端 10 ~ 6%回収 (25) 近くて高いとき2800
- 2D始動 2399 23%回収 25%3109 ~ 3357端(7 ~ 3%回収)

中段

- 6A始動2734 ~ 端3398 2 7 ~ 35%回収 25%3364 ~ 端3822 10 ~ 7%回収
- J B とか J 2 C 始動 (25) 3871 ~ 3945 (15 ~ 13回収) (25) 屈4310 ~ 4538端(17 ~ 14回収)

投げ

- 4投げ始動2727 26回収 (25%)3297~3558端 8~3%回収
- 6端投げ 端2523 31回収 (25%)2950 5回収
- 空投げ2428 22%回収 (25%)3474 9%回収