

対戦動画

[ニコニコ2010/2/4 ふも vs 紅也](#)
[youtube2010/2/10up ヒマ vs R-1](#)

基礎知識

- 空ガ不能は6A,6C,スプリングレイド
- 6Bは5AB,6A,2Aより。

確定反撃

2C

- フェンリル
- 3C

ノエル側対空

6A・発生勝ち狙いのJA・空投げ・5D・置き4D・4D空振りからのレイドと5D・先置き2D

地対空

ノエルJC表にはアラクネ5C

ノエルJCJBめくりにはアラクネ2Bで一方向的に勝てる。

したらば(アラクネpart7-994)

212 : 名無しさん : 2009/12/22(火) 14:02:09 ID:pMirabnwO

ノエル戦が面白くてしょうがない

あっちの5Dの無敵にこっちの5D持続が勝った

フェンリルはどうだか分からないけどゲージが無かったら固めは5Dだけで行けるわ
もう煎じ済?

213 : 名無しさん : 2009/12/22(火) 14:08:35 ID:2Mo8rfyQO

5Dだけで?

2A暴れとかにも勝てる?

もしバクステとかジャンプで避けられたら...

214 : 名無しさん : 2009/12/22(火) 14:58:28 ID:BbwrWbI2O

しっかり重ねればジャンプには刺さるしバクステもノエルなら引っ掛かるだろうけど後転されたら死ぬ

ノエルの場合起き攻めは5Dか空投げを意識してるよ。

2D擦ってくるノエルはキャンセル空投げでわからせるんだ。

832 : 名無しさん : 2010/01/25(月) 19:24:36 ID:bseM2JUM0
2D擦り多めのノエルにかなり苦戦してるのだけど
各種D擦りに勝てる選択肢って何だろう？

ノエル5D アラクネ5D
ノエル2D アラクネ空投げ 6C?
ノエル4D ?

という感じで良く分からなかった
基本殴り合いで勝てないので
逃げ中心でやってたけど今作ノエルきついのだろうか

843 : 名無しさん : 2010/01/26(火) 17:50:43 ID:pkpUCa3U0

832

俺と同じすぎて噴いた。
2D擦りは露骨に空投げしかないな。
サマー食らわないように、Dで抜けられた場合はバリア。

チェーンに対して直ガA割り込みや、2Dとかを空投げして飯食ってるけど、画面見てるやつには全く勝てないわ。

845 : 名無しさん : 2010/01/26(火) 18:26:06 ID:vc/AaErs0

843

Dで踊ってるノエルに付き合わず
ワープや鳥で反対側行って霧吐くのがいいみたい
地上で待っているとチェーンでどうしても固められてしまうし
ガン逃げで闘ったら少しマシになりました

霧吐いたあとやヒラヌル置いた時オッペケバレルで
牽制してくるなら見てから3C刺せる距離だと刺せる

J4Bガードさせた後2D擦られてるとこちらの勝てる
まともな選択肢が空投げくらいしかないから
ガード確認して露骨に空投げするしかないね
それで5D振って来るようになればこちらの5Dが生きてくるはず

849 : 名無しさん : 2010/01/26(火) 19:43:35 ID:pkpUCa3U0

843

D付き合わなくても、どうしてもガードせざるを得ない場面ってあるじゃん。
そこ皆どうしてるのかなって思うんだ。

アサルトスルー（裏周り？）は直ガでA確定だけど、RCからD食らったら大変なことになるし、RC
されてまたDされると熱くなってしまう。

~>ウル?(中段技)はその前を直ガしてAで割れるけど、確認してからでは俺は間に合わない事が多く、運ゲになって殺されてるし。

適当に踊ってる、画面見てない初心者ならまだしも、ほぼ必ずと言ってよいほどDガードさせてくる中級者に、
ワープや鳥でタイミングずらしてDをスカしても、1発止めでダッシュされて着地硬直狙われたり、つかまったりして困ってる。
捕まったら、A固め、中段>下段>2D>派生とかから、また糞ゲ。
ノエルはアラクネに対してダッシュ6Aで安定してJ4Bとか落とせるから、JDを足元に置いたりして嘘臭く烙印まで持ってってるけど、まともな対策ないかなと。

846-847

J4B後に地上投げでリジェクトミスになるのかしらなかった。
J4B後、2Dやられると空投げ以外では勝てない気がしたけどなー。
J4B>A・2A・再度J4B・5Cは負けたと思うが・・・

J4B>5Bなら勝てるのかな。CHすればJA>JCダイブDで烙印7割か1発烙印か。

後、ノエルにはキャラ限で、5C>JA×2>JC>ダイキャンD>JA>JC>ダイキャンD>JA JC>JDって出来なかったっけ?
最後、JA>JCが繋がらないのは、鳥>jcJC>JDなら繋がるのかな。

852 : 名無しさん : 2010/01/27(水) 00:33:58 ID:sN3mP2Lo0

849

ミスったorz
ノエル2Dには5Bで勝てるよ。
空投げにリターンは劣るが。

871 : 名無しさん : 2010/01/28(木) 11:21:07 ID:ZHBfXzmc0
それはおまえさんの行動が読まれすぎてるんだと思うよ。
JBはノエル側に見てから落とせる技がないからすごく有効。
JAは先読みで発生前を潰されてるだけだからめげないで振ってみて。
あとそっから別に痛いコンボ入るわけでもないし、
むしろ空中必殺技でメてくれたら、逆に霧確定でおいしいよ。

オッペケバレルも見てから刺してるんじゃないかと
先読みで置いてるところにひっかかっている。
見てから3C余裕だから間合い調整するのも十分有効。
つか霧にはオッペケって引かかからない?
降り際霧とかやらない限り、まず喰らわないと思うけど。

チェーンは連ガでも何でもないので、アラクネは
すぐにバクステ擦ればかなり安定だよ。端なら上いれっぱから空ガでしのげばいい。

烙印にしやすいキャラだし、立ち回りはアラクネ側がすごく有利だと思うな・

872 : 名無しさん : 2010/01/28(木) 11:47:37 ID:/Ccl1aJg0
ノエルは楽な方だろ...。 蟲固め中のCAが厄介といえど厄介だが。

877 : 名無しさん : 2010/01/28(木) 14:55:03 ID:iqllBQfsO
ノエル相手ならバクステ即立ちCとかも効果的だと思う
バクステ見てから直ぐに低ダで追いかけてくる相手ならね
後JBを空中から降りながら出すって感じよりも最低空で押し付ける感じに出した方がいいと思う

前ダッシュには2Bとか合わせてみたらどうか？あまりノエルに当たらないから確信は持てないけど、立ちAとか6Aとかは空かせたはず

878 : 名無しさん : 2010/01/28(木) 15:41:50 ID:ZHBfXzmc0

875

自分は後ろJかなあ。状況確認しやすいし、無理にリスクおかさなくてもいいと思うけど。
そっから
前J被せ低ダJBやら、空APQ、もう一回後ろJから
低ダバリア落ちとか読まれないように使い分けて捌く
感じで。

したらば(ノエルスレpart12,13, 1 4-912)

- オプティックは頼れる性能。Cオブでアラクネの霧の硬直を見てから刺せる。ST勢への切り札になるかも。

44 : 名無しさん : 2009/11/27(金) 12:38:43 ID:mP.oi6FwO
変な流れ作ってしまって申し訳ない・・・
お詫びにアラクネ戦メモ残してみる、参考にはならないと思うけど発展したらうれしい。

J4B>5A>6B>jc>って固め(切り込み)してくる相手にJB直ガから5Dで5A2Bあたりにカウンタッした。
6A対空は有効だけど硬直長いから2段ジャンプからJD出されるとD3回くらいくってほぼ烙印になる。あまり多様しないほうがいいのかも。
ヒラヌルはバレルでけん制、むしろバレル多めでいいかも、HITすれば霧も消えて一石二鳥。
バレル多めでヒラヌル抑えられれば触りに行きやすい。
アラクネの鳥にJAを先出ししておくで勝てる(?)
2A>2A>A虫のA虫にカウンターアサルトで再度2A振ってるアラクネに反確(?)
カウンターアサルト>3Cとか奇襲にはいいかもw

アラクネJ2Bなんですが、近距離で地対空になった時のいい選択肢あったらご教授たいです。
中~遠距離は4D撒くのが割と良さげだったんだけど、近距離の選択肢が

- JA
- 4D
- 6C x
- 6A

って印象なんですけど...
見てから対応だと大体発生負け+ハイリスクって感じなんでガードしてから読みあいしてるんですが

出し得感が多くて困ってます。

6A相殺しなかったんで相性良いかもだけどリスクー過ぎるし。

あと中段通常ガードしたら烙印ゲージは確定で増える？

立ち回りが変わりまくってて新鮮でおもしろかったけど、今回もまたタイムアップの試合多そう
だ。

203 : 名無しさん : 2009/11/30(月) 09:01:12 ID:PShhFbtIO

対アラクネは烙印ゲージ溜まる前にいかに削るかだよ

ゲージ溜まってなかったら、適当に攻撃ガードしてたら最後に烙印つける動作したときに3Cすると刺さるから、俺はそれを狙ってってる

あと、ブルームをしたあとにわざと遅れてダッシュすると9割以上の確率でジャンプするから、そこを空投げするとバンバン削れる

アラクネはJBが強いんで出来るだけ上を取られないようにしてるかな。

近距離で上を取られるとアラクネ有利だから近づいたら飛ばせないようにする。

アラクネの6Aは直ガ5Aで割れた事があったけど相手の5Dが遅かったのかもしれない。

空中から攻める場合はJD,J4Dしかない気が；クネの5Cと2Bがかなり優秀。

地対空・空対空が弱くて地上戦の横押しで行くしかないと思ったけど

ラグナ・ハクメンに地上で勝てる気がしないorz

振れる攻撃無くて立ち回りがキツイ；

烙印付く前はオブティクで牽制かメガペナ覚悟でガン待ち？

160

個人的にアラクネ戦はオブティクで牽制でガン待ちしてる

あと空投げは常に警戒してJBとJC振ってた

まああまり上手いアラクネとあたったことないんで参考程度に・・・

381 : 名無しさん : 2010/01/08(金) 19:16:00 ID:To1qroQwO

対アラクネ戦の立ち回りってどうしてる？

待ってたら要塞作られるし

382 : 名無しさん : 2010/01/08(金) 21:40:17 ID:pwMg/teUO

Cオブ

383 : 名無しさん : 2010/01/08(金) 22:28:56 ID:thwdu2C2O

粘着

張り付いて殺しきる

702 : 名無しさん : 2010/01/26(火) 14:29:39 ID:IG2b1aLgO

アラクネとやってきた

下手にジャンプ攻撃をすると空投げや5Cから烙印ついて1ラウンド終わるから、攻めるときはなるべく地上。

端以外ではCRはバックダッシュで逃げられる。一応CR始動>6A>5Bで追えなくもないが逃げられるので厳しい。

5C、2Cから5B>A打°などでジャンプ逃げを引きずり落としながら端に押していく。

端に追い詰めたら二度と出さないつもりで。
50%あったらリバサに注意。CAは必要経費だと思う。
烙印ついたらなるべく空中でバリガしてたほうが安心だったように思う。
6D?(変な虫を設置するやつ)みてからバレットもささる

長々と拙い文章すまん

703 : 名無しさん : 2010/01/26(火) 15:36:49 ID:Nn8jYrtYO
アラクネ戦なんだけど、
烙印ついて固められてる時空中バリガ安定でした。

そのあと着地した後にアラクネ近くにいたら

2Dが結構ささったよ。

下段無敵だし上から飛んで来る虫2Dにあたって消えてたから

個人的には連続バクステでガン逃げされると鳥などで追っかけたくなるのでそこを空投げとかがいいんじゃないかな？

712 : 名無しさん : 2010/01/26(火) 19:19:45 ID:A1Khcq42O
俺はアラクネ戦は空投げを積極的に狙いにいくんだけど、どうなんだろ。
あと、コンボはあんまりアラクネと距離取りたくないから、~6B>5C>JDでメてる。
んで起きに2A重ねて、2A>5Bで止めて様子見。だいたいガト途切れるとジャンプするからそれを狙って空投げしたり、ジャンプしないようなら、また距離詰めて固める。
このパターンに入ると結構優位に進めれる。
5B>jcするとペロ出すやつで対空されることもあるから、バリガするとおいしくいただける。
烙印ついたら、空投げ注意しながら空中バリガでいいと思う。
あと、アラクネの真上に大砲撃つDDはマズルで勝てる。
アラクネの切り返しがそれしかないから、それが来るの予測して生マズルとか面白い。
機能する

アラクネ・・・素早い特性を利用してガンガン空投げを狙う
基本地上に縛り付ける。ダウンを奪ったら向こうのジャンプ抜けを空投げ仕込で飛びつつ降り際
2Bで押さえつける。
逆に逃げたら同じ感じで空投げメインで攻め立てる。こちらも烙印時に逃げる為にCA用でゲージ
温存