

対戦動画

[youtube 2009/12/20 ソウジ\(アラクネ\)vs クソル\(レイチェル\)](#)
[ニコニコ 2009/12/13 ソウジ\(アラクネ\) vs えるしー\(レイチェル\)](#)

基礎知識

- 空ガ不能は6A
- 4Bは5AB,6A,2ABより
- 4B>2B、5B,5C,5CC,6A>3C、最低空空中アイリス>2B or 3Cは直ガしても連続ガード下段

被起き攻め

- 3C>蛙はレイチェル4F有利。
- J2Cメ>A口ベは緊急受身バクステかA口ベ引き付けて後転

ビーム届かない距離あり。

A口ベ直ガでレイチェル+5Fレイチェル微ダッシュ2Aに飛べない。

地対空

レイチェルJBにはアラクネ5C.5Bでも相打ち以上

レイチェルJ2Cめくりにはアラクネ2Bでタイミングよければ相打ち以上

したらば (アラクネ7-994)

- B口ベに2C
- レイチェル2Cに6A先端相殺
- h j からタイニーモーションでなければ霧
- 設置みて3C

したらば (レイチェルスレpart11, 900)

STG重視

- JCは相変わらず有効。

- 固めが抜けたらすかさず距離離す。

ただ距離離してる間も避雷針を相手の近くにおいて霧を吐かせない。これ重要。

あと相手100%ある時は無理に固めずにSTGで殺しきる。CA>包茎ビームから烙印つく。
もう一つ、烙印時、画面端で2D連打されたら無理やり近づくってのも結構ありだった。攻撃レベルが低いのか2Dヒット無視してダッシュかけると接近できる。
烙印ゲージがあまりたまってなくてこちらのワンコンで殺せそうなときの霧とかも無視でおk。
特に接近霧の向こうでぬるひら出してるようなら6CDで特攻。
中距離でぬるひらは設置してきたらぬるひらが地上付近に降りてくる前にくぐって突進かけてもおk。

196 : 名無しさん : 2009/12/26(土) 20:35:07 ID:2qCnp55A0
アラクネ戦は遠距離空中に低空ダッシュ 6 D J C をぶっこむのが強い

ところでシューティング中のアラクネの逆サイドワープはどう捌いてる？

- 1 , ワープした瞬間前風吹かせて避雷針地帯に移動してもらう
- 2 , J C で落とす
- 3 , 空中投げ
- 4 , 見てからバーデン余裕でした
- 5 , 事前に避雷針設置しておいてアイリス

1 は風がもったいない。2 が妥当？ 3 は裏に回られたときスカル。
4 は裏に回られたときコマンドが逆になることが希にだがよくあるらしい。
5 は画面が少しスクロールしたりすると当たらないことがある。

避雷針一歩前か後ろに置いといてバーデンがいいかな？

アラクネワープにはjCかな
もしくは降りてくるところに6A
避雷針あればワープ前に叩いてもいいけど
リリーはワープ狙いだけに意識裂くと立ちまわりに影響するんでやらないな俺は
というかワープしてきてくれるアラクネの方が楽

796 : 名無しさん : 2010/01/29(金) 00:35:01 ID:34qaOsH60

793

選択肢としては反対側までガンダッシュで風回復とかもありだと思う。
特に纏い霧の逆ワープ時。

810 : 名無しさん : 2010/01/29(金) 23:52:20 ID:uhYQLXS60

795 >> 796 情報サンクス

画面反対側 3 割くらいに避雷針を固めると、嫌がってよくワープしてくる
安全ダメージソースから逃げられるのでアラクネはワープの方が意外に気楽なようだ。
それをごっそり持って行きたいね

出した霧の種類に応じて対応を変えるってのはアリだね
纏い霧だとアラクネは近づく & 避雷針から逃げるが一石二鳥だから、
そのときはリリー用意しとくとか状況別に考えながらやってみるわ

823 : 名無しさん : 2010/01/31(日) 04:41:33 ID:gauNMZZ20
週に 1 回、1 時間くらいしかできんけど、アドリブで怪しげだが 3 割くらい勝てた

【攻略対象キャラ】アラクネ

【開幕】

アラクネ2D(蟲吐き)読みで後ろJ > 3D > JBがウマー
やってこなかったら素直に空中バリアに移行
一度見せると開幕がかなり優位になる

【遠距離】

端端になるとアラクネのJDが届かなくなるので、2キャラ分くらい前に来たがる。なので端と少し手前に避雷針を置くとすごく嫌がる。嫌がって近づこうとしたらカボチャ>地上・空中A・B口ベがモノを言う。

【コンボ注意点】

端追い込みCDC>カエル>ちょい歩き5B>A口ベが当たらない。
CDC>ダッシュ5B>前A>リリー>超バウンドの方がよさそう。

【有効な攻撃手段】

アラクネはリーチのある地上技がないので、先端5B>ディレイA口ベが有効。ジャンプで跳び越えるにも、滞空が長いのでやりにくいらしい。姿勢も低いのでディレイA口ベが当たる頃にはこちら大幅有利。後ろJで逃げるようなら、5B>6B>ディレイA口ベなどで的を散らすと悲しみが鬼なる。

近づく霧+ベルの鳥かごは、霧が地表付近かつ近くになってきたら空中カボチャ>6D>空中ダッシュ>空中B口ベで無理矢理抜けられる。対空されないならB口ベせず飛び込みでもOK。

霧+裏ワープはJCしてもかなりガードされた。JA刻みで引きずり降ろすか、ずうずうしい空中投げで霧を消す方がいいかも。

【禁止すること】

中距離空中でのカボチャ。烙印中コンボ開始直後の脊髄バースト。見える低空中段(裏回りなら可)。アラクネJBに対してバクステ・6A。

【備考】

長期戦になりやすいレイチェルは、烙印前に倒しきるのは至難。烙印付かないようにするのではなく、付いてもヒラヒラ蟲かわす、固め崩しも根性ガードするくらいの気概が必須。上空霧+2D+ベルの鳥かごも、霧は絶対触れちゃダメと思わなければどうということはない。とにかく常に超集中して戦うべし。

886 : 名無しさん : 2010/02/04(木) 17:42:48 ID:pScVhneQ0
アラクネ対策が出てたので俺も書いてみます。

【開幕】>>823で安定じゃないかな?他は前jBで色々潰せるかも。

【地対地】地対地の刺し合いはほとんど無いと思われる。

【地対空】アラクネに関して言えば6A対空は機能する。今作でも振っていいと思う。

【空対地】アラクネ側5C対空に気をつける。こうなる状況は追尾霧出たときくらいかも。

【空対空】JCがかなり機能する。バンバン振っていいと思う。

【近距離】おそらくアラクネ側が上でフワフワしてるものがほとんどだと思っるのでJC、6Aや空A口ベもアリ。

【中距離】一番気をつけるべき距離。アラクネ側2C、3C、2D、jDあたりが怖いから、地上で各種口ベは危険。

基本的には各種空口ベあたりを軸に立ち回りたい。

【遠距離】避雷針立てておくだけでアラクネ側としては相当嫌なはずだからドンドン撒いていく。

アラクネ側のjDが届く範囲なら気をつけること。

【その他】上空霧はジャンプ1段目までなら当たらない。纏い霧、逆サイドワープは>>793あたりで対策でてるんで参照。

追尾霧は大体のアラクネがヒラヌル(UFOみたいな虫)出してくると思うんで、hj風使って逃げるかカボチャでヒラヌル消しつつ突っ込む。

投げは抜けられても各種設置技はお互い消える事を頭に置いておく。相手側の空投げに注意

の割合を多めに置く。

相手側ゲージ50溜まったときの置き攻めはチン ビームに注意。後は2CRCからの択も考えられるから相手にゲージあるときはできれば2Cはガードしたくない。

100溜まったときはガーキャンからのチ コビームが本当に怖い。ジャンプキャンセル多めに固めるといいかも？

【被烙印時】2Cを擦る作業が始まるお...(; ; `)

めくり云々、6AからのJCか2Bの中下択は頑張れとしか言えない。補正考えるとJCは当たるとヤバいからファジーとか色々駆使して頑張っ！

後は某覇者さんが動画で風使って高空に逃げてたけど、風あるときはもの凄く有効かも。今度俺も試してみます。

アラクネは対策が勝ちに繋がりやすい相手だと思うんで、色んな人の意見をぜひ聞きたいです。

レイチェルの小ネタ

画面端

ガト>5CC>5CスカC>カエル>微ダ5B(相手受け身)>ディレイ28D昇りJA>2段ジャンプディレイJ2C>3Dor2D

カエルをガードさせてる間に飛び、J2Cが連ガにならないタイミングで表裏。前方空中受身にはJAが重なり、ガードさせたらカエルガードさせれる。2回目の5Cはすかさなくてもできる。風3使うのであまり実用的ではないかな。

中央ガードヒット問わず

5B>9HJJAスカからJ1CDとディレイJ1CDJ2CDの択

レベル2バウンド。J1CDは表。他は裏。風1つだし縮こまってる相手にはありかも。

別にJAスカする必要は無いけどタイミングとりやすいので。