

対戦動画

[ニコニコ2010/1/6 ヒマ \(アラクネ\) vsかず\(タオカカ\)](#)

[ニコニコ2010/1/6 ヒマ \(アラクネ\) vsかず\(タオカカ\)その2](#)

[ニコニコ2010/1/3 3on3](#)

[ニコニコ2009/12/2 ヒマ \(アラクネ\) vsかず\(タオカカ\)](#)

- ・ タオカカエリアルに大して霧が出せる 着地硬直をめぐる攻防

基礎知識

- ・ 2B,6A直ガジャンプ。
- ・ 6B通常ガード後ジャンプ直ガ後もジャンプ？
- ・ 空ガ不能は6A,ギツザギザ
- ・ 6Bは5AB,6A,2Aより。
- ・ 3Cは通常必殺技キャンセルできない

前後跳ね返りは共にタオカカ不利。

A派生は高空で派生行動を終わらせる場合は五分、着地した場合は全部不利

B派生は4D、2D、J8D、J2D(着地しなかった場合のみ)からの場合有利、他の場合は不利。

またJ4D、立ちD、JDの持続の最後のFでB派生した場合は大幅有利、これは忘れて良い。

C派生は全部タオカカ有利

A派生=停止 B派生=裏周り等 C派生=垂直ジャンプ

確定反撃

2C

- ・ ヘキサ(直ガ必要?)

5D

- ・ メタギタ

地対空

タオカカJB表には5A対空

めくりタオカカJBにはアラクネ5B

空対地

アラクネ J B に対してタオカカ6A

タオカカ戦の活路が全く見出せなくなってきたんだけど、なんか現状でいい方法ないかな？
ヒラヌル出すタイミングわかんないし、霧もDでつっこまれるとコンボ入って痛いしで、本当にやりづらいんだけど
連携バクステで抜けても、すぐ突っ込まれて壁が近くなっちゃうだけなんだよなあ

537 : 名無しさん : 2009/11/27(金) 02:59:29 ID:DE4oAxdI0
ガン攻めされるのはやっぱ固まっちゃうからだと思う
近距離で本当やることない相手、たとえばタオとかは
リスクリターン合わなくても割り切って2D撒いてガンダッシュ通さなければ
上からくるときはなにかしらできることあるはず
まず2D>とまったらヒラヌルと2D>離れたら霧みたいに段階踏んで止めないと

でもガン待ちは自分がイライラするから毎回転移から触りにいっちゃって死ぬ・・・
あーあの出し得ダイブ返してくれまた気持ちよくなりた

637 : 名無しさん : 2009/11/30(月) 03:54:24 ID:E0vtdTDE0
タオカカ超きついです

前は確かJB(not空中ダッシュJ4B)を置いておけば
下からウッキーで突き上げられてもこっちが勝ってたと思うんだけど
今回こっちが負ける+カウンター取られてコンボで3k近く持ってかれるし
かといって地上に張り付いても上を好き放題飛び回られてしまう

機動力と移動可能範囲のせいで6Dもあまり機能しないし
何より前作では非烙印時タオカカ対策は
常に上を押さえて好き勝手させない事と捉えていたので
置きJ4Bが機能しないだけで何をすれば良いのか解らなくなってしまった

ウッキーは攻撃判定出しながら移動してるせいで空投げを通すのも難しいし
何か奴を消す良い方法はないでしょうか

638 : 名無しさん : 2009/11/30(月) 04:11:49 ID:XdzyEMq.0
前作でも負ける時は負けたような
鳥も発生前に潰されるし、
いっそ飛ばないで5 C・2 B対空多目で相手するとか？

639 : 名無しさん : 2009/11/30(月) 10:06:47 ID:sYKbEXQMO
JB発生は遅くなってるけど、下への判定も弱いのかよ

640 : 名無しさん : 2009/11/30(月) 10:41:35 ID:FOfntHGYO

637

出し方が悪い
発生負け以外今作も負けられないよ

718 : 名無しさん : 2009/12/02(水) 15:42:52 ID:a24Or8Xo0
Dも以外と横に長いよ。タオがダンシングで横から突っ込んで来たら
潰せるくらい判定もいい。慣れると当てれる距離もわかると思うから
暴れ潰し的にB当ててそのままDに繋げるとおいしい。すかったら祈れ。

みんな6C結構使う？

タオカカ戦とかならたまにぶっ放すけど他はどんな時使えるの～？

- タオカカの6Aに、相変わらず安定してJ4Bが負ける。
- タオカカダンシングエッジ（6D？）で裏周りされた場合、やはりノーマルガード5Aで安定して切り返せた。（直ガだったかも）

447：名無しさん：2010/01/04(月) 00:57:10 ID:Y/JZRkIU0
カカとか頭無敵の技に対してはJCFC狙いでいいんじゃないかな

448：名無しさん：2010/01/04(月) 04:35:00 ID:XeqY1AFA0
アラクネ5Aなんかタオカカの2Aに余裕で負けるぞ

809：名無しさん：2010/01/23(土) 00:19:18 ID:Qd1UYRXMO
流れ切って悪いがタオカカ対策しないか？

- 空対空に付き合うとJCに完敗する
- 5C対空はDEB派生？(回り込むヤツ)のせいで機能しづらい
- J4Bは6Aに安定して負ける
- 6D、霧が設置しづらい
- 固めに対して安定して割り込める技がない(イバースぐらい?)

俺の足りない頭だとこのくらいしかわからんぜ...

とりあえず直で霧と6Dは吐かないで地上で頑張るってスタイルでいいのかな
どうしてもタオカカに勝ちたいんでアドバイスお願いします()

810：名無しさん：2010/01/23(土) 00:41:40 ID:K1nQhivQ0
タオカカは前回と戦い方は変わってないと思うぞ！

811：名無しさん：2010/01/23(土) 01:51:03 ID:wmDKBZ3.0
周りだとタオ使いは2A擦ってるやつが多くてしかもかなりうざいんだよね
だからいつもキレて6Cぶっばしてしまふ・・・大抵当たるんだけどねw

812：名無しさん：2010/01/23(土) 04:53:12 ID:3bnfHcxw0

50%あったらタオに6Cはアリだと思うなあ
あとは距離をとにかく離して霧吐いてるかな
接近戦挑まれたら真上からJ4B被せと
空対空の鳥を意識してる
相手が飛んだの見てから対空投げとかいいかも

813：名無しさん：2010/01/23(土) 05:18:55 ID:YyP05Zp60

まずは相手のタイプを見る
地上から走ってきて5Bや6Cで楽しようとしたり
DE各種で安直に触りにくるタイプは動いてそうなところに2Cぶっ放してfc狙いしてれば
動いてそうなところに技差すセンスあればリターンの差だけでカモれる

安易に大きい技を振らずにDE派生各種で様子見からの硬直取りなどで安全に仕掛けてくるタイプには一切技を振らずに一発バツ

霧や6Dはタオカカが動いていたとしてもまず確実に硬直を取られるか触られて不利になるだけなのでここでは封印

飛び道具を出させない程度の距離を保って中空をふわふわしながらたまに各種PQで状況を動かす
APQで対地相手にギリギリ裏に周れたり
PQに釣られて前飛び（DEではない）した相手の背後取れたら状況有利の出来上がり
何も起きなかった場合はまたバツに戻って位置取りとプレッシャーで牽制する
PQに対して上系DEでカッ飛んで行ったら霧を出すチャンス

とはいえ必ず状況はグチャるので、殴り合いになったら2Aをコスってそうなところや飛びそうなところにJ4Bを被せる
6Aとはあくまでジャンケンの範疇なので落とされても泣かない
条件反射でアラクネ飛んだら6AをコスってるようならBPQで解らせる

J4Bを低空でガードさせた時は5Aを振るか直に空投げに行くかの択
2Aや6Aといった大きな選択肢は直ガ>2入れながらA連打でJA>2Aと繋がれてターンとダメージを持っていかれるリスクがあることに注意

安定するならとりあえず5Aまで入れておいてjc紫空投げを仕掛けたり、JAJCからの霧がいい
JCのバウンドで高空霧出してるから2段JやPQで着地をごまかせる

烙印中に捕まえた場合は相手にゲージが50あったら単発の刻みとC虫を中心にGC対策
C虫のロック中はガード硬直ではなく、異常に長いヒットストップ扱いなのであのクソ長い硬直が終わるまではGCが発動しない（発動した瞬間のモーションで強制待機）
待機中は勿論無敵だけど、GCを確認できるので先手を打てる

流れとしてはそんなかんじかな

したらば（タオカカスレpart10、11、12-930）

アラクネのJBに6A頂点付近で相討ち

フルコンを決めると受身から霧生成が確定するという罠orz
なのでエリアル前に猫3で落として起き攻めするべきか受身狩りからダブルアップを狙うか
低空で猫2五段を決めて霧生成確定状況を防ぐべきかそれともフルコンで少しでもリードしておくか…

207：名無しさん：2010/01/01(金) 21:25:16 ID:nVeijglQO
エリアルで空ダ一回残して猫25のあと空ダで距離つめてなんとかするとか？

206：名無しさん：2010/01/01(金) 21:08:32 ID:BQmSjBcsO
その霧に2DとかhjCとか空投げとか刺さらないかな

208：名無しさん：2010/01/01(金) 22:56:57 ID:T3XQy07QO

無理だ、画面外寸前で復帰するから

8D2回とかじゃないと届かない
樁もガコン入れるとスパー-インストール仏になって困る

209 : 名無しさん : 2010/01/01(金) 23:44:02 ID:IMi1jOUM0
じゃあエリアル部分を

2 D > J C J C J C > 猫 2 にしてみたらどうだろう？
多少威力は下がるけど

210 : 名無しさん : 2010/01/02(土) 01:24:10 ID:/pnqykOcO
A魔球とか

211 : 名無しさん : 2010/01/02(土) 04:54:53 ID:Nwfk1T3MO
着地硬直発生するから6Cウ-
でいいやん

247 : 名無しさん : 2010/01/03(日) 01:39:53 ID:kNy2p6iY0
対アラクネのコンボは霧後にHJJ8DCH辺りが確定しそうな高さでも探してみるかなあ

254 : 名無しさん : 2010/01/03(日) 16:42:22 ID:nLAsLEcE0
アラクネ戦で、空コン後霧だしたらほとんど5Bで着地とれる。
空中で反撃しないで地上をうろついてればOK。
何十回かやってるけど、空中からいきなり地上にワープ？する技以外なら見てから余裕。

そんな簡単に着地硬直刺される相手が悪いよ
毎回読み合いに勝つ事を前提とするものは対策とは呼べないとおも

259 : 名無しさん : 2010/01/03(日) 17:23:39 ID:nLAsLEcE0

257

レス多発になるけど、着地詳細。

空コン後の霧に対しては、
相手の行動

- (色々)JB降り
- PならばQ地上前後方、または
- 博打ダイブ
- JD (未体験) ガード後、反撃でOK？

JB降りは、直ガすれば結局着地硬直とれるし、タオならばぶっちゃけガードしない位置に移動できる。

ただ、ガード間に合っちゃうこともあるのでそしたら適当に投げ。

PならばQは、予備モーション後になるので、前後方あるもののとれないことはない。
ただ、読み前提になるのは確か。2Bなら結構手堅くいける。
いきなりワープするなら霧との距離が離れるので、近づければ適当に紫投げする。

ダイブしないとは思いますが、余裕の反確です。

これでOK? かなというか、別に確実にとれるとは言いすぎだけど
大体の動きに対応できたよ。今回は霧に当たり判定ないから邪魔できないし。

260 : 名無しさん : 2010/01/03(日) 18:44:45 ID:mnu18K3Y0

JB降りは、直ガすれば結局着地硬直とれるし、タオならぶっちゃけガードしない位置に移動できる。

ガードしない位置にいるなら俺だったら空中バックダッシュ4バリアで逃げるな
着地硬直なんて着地と同時に5C押してギリ間に合うってフレームしかないし(実際は先端だと低姿勢で当たらないけど)
相手は安全に着地する事を最優先してるわけだし鳥もあるし空中行動残ってるアラクネを捕まえるのは実際かなり厳しいよ?

対策の1つとしては俺も同意だけどそれだけじゃ完全な対策じゃないよ? って言ってるだけ
そもそも空コンに持っていかない方がいいんじゃないか? って言いたい派だし

あと今日アラクネの地面走ってくるやつに5Dが一方向的に勝った。
うまいアラクネのガン待ち+露骨空投げでJD取ってくるのと地面走るやつだけで結構きつかったりするのでこの発見は個人的に目からウロコ

したらば(ダイヤグラムスレpart10)

アラクネJBにホイホイ被せられるタオって何やってるの?
飛んで逃げるなりできるでしょ? アラクネ追いつけないよ?
高めJBなら飛び逃げは難しいかもだけどタオ6Aで落ちるわけだし
3段ジャンプに各種D派生あるタオに5Cもらうなんてそれこそありえない。空投げもいくらでも回避する手立てはある

2C始動の挑発コンが6000