

【対戦動画】

[youtube 2010/3/21G3 ソウジ\(アラクネ\) v s ガリレオ\(テイガー\)](#)
[youtube 2010/2/4up ヒマ\(アラクネ\) v s ゆーむら\(テイガー\)](#)
[ニコニコ2010/1/22 アキラ\(テイガー\) VS ふも、ソウジ\(アラクネ\)](#)
[ニコニコ2010/1/20 村松\(テイガー\) VS ふも\(アラクネ\)](#)
[ニコニコ2010/1/20 村松\(テイガー\) VS ふも\(アラクネ\) 後編](#)
[ニコニコ\(テイガー\) vs\(アラクネ\)](#)
[ニコニコ2010/1/3 Tagers vs Arakunes](#)
[ニコニコ2009/12/23 アキラ\(テイガー\) vs ふも\(アラクネ\)](#)

【テイガー対策概要】

- ガン逃げ霧出し、Bスレ届かない位置でのヒラヌル、ネガティブ出ても関係ない。
- スパークをがんばってすかして、ヒラヌル要塞。
- スパークガード以外で磁力がつくのは立ち回りに問題がある
- 磁力後も最遠距離でヒラヌル、遠距離後ろ歩きガン逃げや中距離バクステや。

【基礎知識】

- 空ガ不能は2C
- 6Bは5ABC,6ABより。6Cは5ABC,6ABより。
- 2B>5Bは直ガでも連続ガード下段

状況別

開幕

- アラクネバクステ

テイガーの前h j J C J Dには対空。
テイガーは少し前歩き 2 Dがガードさせれる。(ヒットするか要確認。)

- アラクネ後ろハイジャンプ

テイガーが前h j J C J Dでさわれない?? アラクネはテイガー着地点にJ 4 Bを被せる
テイガー 2 Dには見てからJ 4 Bを被せる(J Dでもよさそう。)

磁力なしかつスパークゲージなし ガン逃げ

距離をとる

- バックハイジャンプや空ダバリガ、鳥、Cダイブ、端ワープを用いる。。
- 後ろhj様子見からBスレなどの硬直、相手のジャンプの着地点にJ 4 Bを被せたり。

霧とヒラヌル 相手追ってくるならヒラヌル優先、チャージ派なら霧優先

- 霧の出し方

最遠距離 通常後ろジャンプ霧 その後二段ジャンプダッシュバリガなど
hj二段j 後の霧だし その後ダッシュバリガなど

追尾が出たらヒラヌルをだしてハイジャンプを封じる。

- Bスレ当たらない位置でのヒラヌル（本当は最遠距離がいい。）

ヒラヌル出せたら要塞モード、ヒラヌルの後ろで霧を出し続ける（追尾出るまで）。
相手が大人しくなったら、J 6 Dをガードさせて烙印溜める。
Bスレを誘ってつぶす（基本は後ろハイジャンプ様子見からJ4B）
余裕があったら迷彩

- 相手のBスレをつぶす選択肢（後ろハイジャンプ様子見、見てから2CFC一発烙印、遠距離は硬直に2D）
- 対空は基本5C、体力勝ちできそうな時はバクステで拒否

ティガーのJ 2 Cでタイミングをずらすことに対してはJ Aか空投げみてから5C
本当にタイミングずらせるのか？アラクネ両対応のタイミングはないの？
遠くのジャンプには着地点に2Dを置いておく。

- チャージを見たら硬直を見計らってJ 6 Dを当てていく。ムズイ みてから3 Cは可能なの？
- 磁力なしで触られたらバクステまたはジャンプ逃げまたは直ガ5A>6B暴れ、ビーム。

バクステ Bスレ、6 C
ジャンプ逃げ コレダー

磁力なしかつスパークあり スパークをすかすことに専念、

- 低空の霧、J D、ヒラヌルさん禁止。
- 高い位置での霧だし リスクは増えるが毎回スパークヒットは難しい。

低空ダッシュバリガでタイミングをずらす。

- スパークをすかす

hj 二段j 空中ダッシュバリガ
着地バクステですかせる場合もある。
C P Q

- ティガーは歩いて距離をつめてくる アラクネ逃げ回る。
- 触られたら基本は変わらないけどアラクネバクステにスパーク怖い。

ティガーとしては以外とムズイ？

磁力ありかつスパークなし 遠距離ガン逃げ、中距離、近距離は、

- うかつに飛ばない Aダイブでコレダーに勝てる。

みてからAダイブという情報も。

- 空中APQでコレダーをこして裏回れる

遠距離

- 遠距離は後ろ歩き
- 最遠距離はヒラヌル出せる。

中距離

- 中距離はひたすらバクステ

バクステ狩りティガー 2 Dリターンはあまりない。
ティガー 2 Dはディレイバクステですかして反撃、26F発生だからみれる？
2 Dに勝てる選択肢

遠距離 後ろ歩きですかして硬直に5A (5Dでもいけるかも??)
中距離 ディレイバクステですかして5A
近距離 直ガ

近距離

- 触られたらバクステと後ろジャンプと直ガ5A > 6B、6C暴れを使い分ける。(あと前ステとCPQ 厳しいか)
- AダイブRCで色々な選択肢に勝てる?????

- ゲージ100%あるときはティガー 2 DとBスレにCA。

烙印時

烙印中の攻めは虫先行の飛びメイン

6A虫や6B虫を先行させてJB (ズラしてCD仕込み) > 多段部分でCD離して着地から昇り絡めた中下択

A鳥やB鳥で虫ばら撒きながら接近 > Aダイブ > ズラしCD押し離し > 着地から ~ 辺りがぐるぐるやお願いスレッジ、小パンコスリを無視できるのでおすすめ

Bスレガード後

ガジェット起き攻め

ジャンプ逃げ、バクステ、A暴れ、CPQ、前ステ、ピーム、6C暴れを使い分ける

- ジャンプ逃げ コレダーに落とされ、ティガーD系をガードさせられるが、各種投げに勝てる。

ジャンプみてからコレダーにはAダイブで抗える。

- アラクネバクステ GETB溜め、ホイール、6C、2D、Aドラ溜めっぱなしに負ける

ティガー 5 Dされると磁力で目の前で現れ近距離で仕切りなおし。

CPQ 溜めジェネ、様子見に負ける。各種行動スカからの様子見に負ける。

ホイールなどには勝てる。

前ステ CPQの裏の選択肢

6C 投げコレダーに勝てる。

あと家庭用での適当調べだけど

ホイール暗転見てからCPQ入力した場合

磁力無しは密着時のみティガー裏に出現、少し距離があるとCPQ出現に最終段カウンター

磁力有りは無しの逆で距離がある場合はティガーの少し前に出現したり裏に出現したり、密着だと最終段カウンター

ガジェット後CPQでホイール拒否れてるのを見ると大体こんな感じだと思う

追尾霧後

ヒラヌル優先。

バーストポイント

- ・ 遠距離でスパークくらった瞬間。
- ・ 金バ
- ・ ティガーコンボ中の2C

確反

2D

近距離直ガ5A。

マグナティックホイール

空対地（ティガーは先読みでしか対空できないが、よほどのF有利状況でない限り攻めない。）

アラクネJ4B

- ・ 先読み2Aもしくは、2C
- ・ JB直ガ後、地上攻撃にAドラ、再度JBに2Aで読み合い

地对空（タイミングを変えた5Cで落とせる。事故こわかったらバクステ）

ティガーJC JD

- ・ 対空は基本5C、ティガーのJ2Cでタイミングをずらすことに対してはJAか空投げみてから5C

バクステで拒否るのもあり。

ティガーJ2C

タイミングがずれる、みてからアラクネ5C

ティガーめくりJB

落とすのはムリ。

したらばの意見(アラクネ7-994)

- スレッジやチャージに対してティガーの頭ギリギリの高さにC鳥刺して、前jcJCで踏んで高い
- ところまで逃げて
- Bスレガードは直ガーして。
- 飛んでるときに下陣取られてやばそうだなーと思ったら2Cの先端をわざと通常食らい
- 前JCが6Aにも投げにも勝てるけど 2Cに発生負けするのがよろしくない
- ティガーの5A先端に安定して勝てる技がない。 バクステか
- ティガー5D > スレッジは5D直ガしてればスレッジに対して、やはり5Aで勝てる。ドラだと吸われる。

したらば (ティガースレpart10,11,12-855より)

- ジャンプで近づくか、遠くで電力ためるか

どっちがいいのか。

- 上空霧が出てる状況でヒラヌルがなくてかつ烙印リーチじゃなければジャンプJCで無理矢理近づくと
ちなみにヒラヌルがあるとなんもできないからチャージしか選択肢がない
ヒラヌル要塞にはBすれで突っ込む
アラクネ側はBスレつぶし放題

- ティガー5A連打、牽制5C、

アラクネバクステ安定

- バクステ潰しのティガー2D、6C
- 遠くでJ 6 DつぶすのはAスレの方がいいかも。
- ティガー2Cで暴れる。(JB対策)
- 連携から4D、5Dで磁化成功すれば有利に立ち回れる。
- ヒラヌルさんと連携して攻めて来るアラクネはほぼ空中から来るのでチャージでヒラヌルさんを受けるのも比較的安全。
- 一度磁力をつけたらぶっぱ2CのFC狙いに気をつけつつDボタンで暴れる。
- アラクネJA対空を先だしJBで潰せる、リターンはない。磁力ついてればコレダーまでつながる。
- アラクネがひきつけて5C対空をした場合こっちのJBはスカるが着地ガードが間に合う。つまりある意味GETB確定ポイントでもある

一応ガジェットの後Aドラ(溜めっぱなし)って選択肢がある
暴れ狩り+バクステ狩りで兼用できるから一応便利っちゃ便利
一点読みしたいならBスレッジかなー

- バクステ対策磁力なし Bスレ、2D、6C
- バクステ対策磁力あり 上記+5D、ホイール、溜めジェネ、溜めAドラ
- フェイントというオチもあるがバクステ見てから出てくるところにスパークも重要。
- JDは2Cで下潜られてフェイタル
- 届く距離なら霧設置にJD。
- ティガーJ2Cとアラクネの2Cが相打ち

JD先端当ては、2Cで潜られて負ける

テイガーが追尾霧避けようとハイジャンプすると見てからヒラヌル設置でガードでも3割烙印稼がれるからハイジャンプは封印。

よけるならノーマルジャンプ。烙印ゲージに余裕あるなら前進して踏んだほうが被害少ない。

787 : 名無しさん : 2010/02/04(木) 03:29:35 ID:SUKt7Eyc0

アラクネのJDはチャージで無効化できるから

距離離れててスパーク無いときはジャンプ見てからチャージでほぼOK。

長押しするとPQの時困るからこまめチャージして隙を作らないほうがいい。

俺もスパーク溜まってから勝負だな。まゝ開幕2連続追尾霧だときついけどw

スパーク溜まったら各行動を潰せるから画面半分追い込んだくらいから

最低ガードさせられるならぶっぱスパークもありっちゃあり。

てかなにもしないでいると結局捕まえられないのでどこかしらで撃たなきゃいけない。

低空JDに対して見てからスパーク撃つと発生潰される。

JD潰したいならジャンプ見てからスパーク。

まゝJDはAスレで前進するのが無難。見てからBスレは距離にもよるがだいたい硬直に間に合わない。

Bスレ撃つなら先置きしないと刺せないのであんまりお勧めはしない。

2Dに対しても同じでBスレは先置きしないと硬直に刺さらない。

2D一段目直ガカーネージシザーっての見たことあるから

調べてないけど2D1段目直ガスパークで発生するならいけるか？

まゝスレッジで無効化して前進するのが無難。

833 : 名無しさん : 2010/02/06(土) 13:35:34 ID:jBGjCQaY0

832

大半のテイガー使いがそんな状態を経験しているよ
んで、現在おおよその結論として、

「開幕はスパーク溜め以外狙うな」

「霧以外の烙印技あたるな」

「磁力時以外攻めることができないと思え」

の3点に凝縮されると思う。もちろんどちらも相当鍛錬が必要な動きだ。

開幕時は になるが、JDがきたときにチャージとか合わせられればいいけど、アラクネ側としてはノーリスクな読み合いでしかないのだから当たるまでJD連発してくるからきつい。

見てからAスレorバクステで回避し続けるのがいいだろう。

Aスレでじわじわ近づきながら回避していると、アラクネはBスレ間合い外へ逃げるため後ろへ下がらざるを得ない。

として、スパークを気合でガードさせて磁力付加時は、バクステ連発というゆとり行動が発生する。

JDや5Dをタイミングよく出すしかない。地面に潜ったのを見届けた瞬間に5D出すとどんぴしゃだ。

それでもバクステ連発するだろうから前JDでさらに近づく。いずれもぶっぱ2Cにカウンター負けするので注意。

アラクネは距離を離すことしか基本的に意識しないため、Bスレで強引に近づいても隙を狙われにくい

2Dが一番接近できるが、それを狙うのは上記行動により2Dの間合いに入った時のみ出す。

近づくんじゃなくて、気合で相手は引き寄せる動きになる。

836 : 名無しさん : 2010/02/06(土) 14:53:22 ID:jdTGEBx20

磁力バクステとかAドラしろよ 暴れすえるし長押しでバクステ対応のクソ技 Aドラはガジェいけないのだけは難点

ただしカバーは可能 青ガジェ吸えるタイミングで離すと楽しくなる 受身をゴリ押しか青ガジェになるかどっちか

様子見が多い相手ならAドラで対応可能 Aドラとぶか暴れるならスロカンになるBドラもある 磁力付き投げぬけ後の距離は戦いやすいから抜けられてもまだいける

単発5Aから相手の状況に合わせて追撃 選択肢をせまるのは十分 5Aをバクステ避け見てからAドラ長押し間に合う 2発打つと間に合わないが

2A2A蟲とかの温い固めは2Aの間に直ガGETB確定

したらば(ダイアグラムスレpart10)

- ・ アラクネは磁力ついたら、だいたいD直ガしてスレッチにA刺すか、PQか、ダッシュ逃げかインバースになる。霧出てでも烙印つかないなら特攻でいい。

D直ガされたらドラ、ジェネでA暴れは吸える。一回吸われるとJ4Bとか6CとかダッシュとかCPQやりたくなるので読み合い。

直ガされてなきゃスレッチとかで再度Dガードさせるとこまで行って同じ読み合いのくり返し。

バクステする人もいるが上りJCDで吸い寄せたり、Dで吸い寄せ距離離さないようにするこれも読み合いの仕切り直し。

アラクネバクステ 磁力付き密着Aドラ溜めきり

磁力一回付いても落ち着いて更新されないように立ち回れば、画面半分もあれば逃げれると思うんだけどな。

直ガーできればアラクネ側のAに対抗できるのが、Aドラかバクステからの仕切りなおし、もしくはゲージ使ってなんかになるが、Aドラは先に言ったとおりリターンが薄い。

Bスレは直ガで不利。空中直ガで反確。最低でもターン入れ替わる。反応良ければ見てからアラクネ2C?FCから一発烙印とか何とか。

Aドラの無敵は3Fから。リターンは3000弱で起き攻めはなし。動作終了まで被CHで硬直大。

Bドラは暴れに勝てるタイミングなら紫。緑なら暴れに負ける。

4Dは吸引力弱いし、空振り反確の5Dや

Bスレや2 Dは直ガされても反確じゃないぞ

そもそもガードされないように振るわけだが、直ガされてもだいたいAドラやジェネでフォロー出来る

もちろんリスクはあるがフォロー出来る選択肢があるだけまし。逆に直ガ確認コレダーという裏択もある。完全によみあい

磁力が付いてない時に逃げ回るアラクネには充電するかJDで追いかける。JD先端は横に判定の強い空技を持たないアラクネには有効

スパークがあればアラクネのヒラヌルとJDは封じれるし霧にも多少のリスクは負わせれる

ちなみにガジェット後にホイールはアラクネにはかなり使える。インバースなどの暴れに勝てる

し、バクステも勝てる。もちろんジャンプにはコレダー

テイガー戦ではいけないこと

磁力なしスパークなし

- うかつな飛び込み。触った時のジャンプキャンセル J 4 B もだめ。
- B スレ間合いでの 2D, JD, 低空霧, 6D だめ
- テイガー J D の届くところで霧出しだめ
- J D をガードしてはだめ 5 C で対空とる。

磁力なしスパークあり

- 攻めてはいけない。
- 2D, JD, 低空霧, 6D だめ

烙印時。

- テイガーの投げが入らないように烙印連携がんばれ。

テイガー側からの印象

- ジャンプしたくない (リスクリターンがあってない) けどたまに飛ばざるを得ない。
- 霧の着地硬直にスパークを当てるのは難しい。
- チャージ後のアラクネ J 6 D はガードしたくないのでバクステ。
- テイガー 2D は近距離直ガで反確。バクステ、ジャンプですかさされた反確。リターンは CH スパークしない限り薄い。
- アラクネが遠距離にいるときのヒラヌルは A スレで潰す。
- ヒラヌルは 6A で消す。

だれかわかる人教えて

- 端においつめられたアラクネが高空からめくり気味にだす J 4 B は 2 C で落とせるのか？