

## 対戦動画

[ニコニコ2010/3/26ふもはね](#)

[youtube2010/3/21 G3ソウジキャロ](#)

[youtube2010/3/21 G3ふもラッキー](#)

[youtube 2010/3/16 ソウジ vs ライティンティン\(LI\)](#)

[youtube 2010/3/16 ソウジ vs 凧緒\(LI\)](#)

[youtube2010/3/14 ソウジ vs さき](#)

[youtube2010/3/14ふもエイト](#)

[ニコニコ2010/3/7ミカド ソウジ vs Blacky](#)

[ニコニコ2010/2/4up ふも vs ra](#)

[youtubeふもブラッキー](#)

[youtube 2010/1/17up ふも \(アラクネ\) vs 木村 \(ライチ\)](#)

[ニコニコ2009/12/6 ソウジvs VSOKA](#)

## 知識

- ・ ライチの下段は振りにくい(棒2B>6B>一通B,素手2B>2C>3C)
- ・ 棒5C、棒2B、棒2C直ガジャンプ(一通Bで狩られる)
- ・ 棒6Bガードしたらジャンプ(直ガするとより安全、一通で狩られる)
- ・ 遠距離棒5Cガード上いれれば(6Dでジャンプ移行潰されない距離)
- ・ 素手6A直ガ飛べる(白で狩られる)
- ・ ライチ6Aに繋げるルート(5A,5B,2A,2B棒)1F目のモーションはライチの頭2個分上で赤い棒が垂直になる、ライチがうつむいて表情が見えなくなる。
- ・ ライチ4Dに繋げるルート(5ABC,2ABC)1F目のモーションは白い棒が垂直
- ・ ライチJ2Dは中段>下段+5、普通はrcとセット。
- ・ 直ガしても連ガ下段は素手5BC,2C,6AB,3C>白
- ・ 棒時はJ攻撃からの直ガ連ガ下段がない
- ・ ライチ棒2Cは一通を仕込んで。一通中断でライチ7F不利
- ・ ライチ4D>小手通常ガードアラクネ5Aでターンをとれる。
- ・ 攻め終了 棒6A硬直差-2。素手6Cは二段目直ガ-4。棒6Cは棒設置-7
- ・ 棒6Bフェイントみえたら5A、2A暴れか飛ぶ。
- ・ 棒6D二段目直ガ投げ暴れ、棒6D一段目一通キャンセルには2A暴れ
- ・ 近距離棒飛ばしは大人しくする。
- ・ 近距離棒設置は見てから2A暴れ。
- ・ 近距離小手はみてから飛ぶ
- ・ 一通キャンセルはみてから飛ぶか2A
- ・ 空ガ不能は2C、一通A、燕返し
- ・ ライチ棒3C、棒4DをすかしたらJ4B
- ・ 国土対策 6C or 6D 国土は最速で2 or N 受身空ガ。3C 最速国土は寝っばで引き付けてN受身で時間が稼げる。それを防ぐための遅らせ国土に最速前転投げ。棒が4 小手一回分移動した位置なら前転に強い代わりに最速N受身から空中ガードに持ち込める
- ・ 大車輪対策 バリガして3回択をガードする(笑)直ガで空ガに持ち込める???

## 確定反撃

2C

- ・ 燕返し(空中バリアガードはどうするんだ。)
- ・ 一通B
- ・ 一通C(直ガ)
- ・ 2Cスカ

一通Aスカ

•

## 5D

- カウンターアサルト
- 中経由の発通常ガード

## ビーム

- 発
- 中、白(発で連ガだが仕込んでおく。)

## 5A

- 発直ガ
- 白発を経由の中通常ガード
- 発を経由した白直ガ
- 発中を経由した白通常ガード(直ガで5D)
- 4D直ガ>小手

## 空対空

ライチJCCH 5200くらい

## 空対地

ライチ2Cは先だしでないとアラクネJBに勝てない。  
めくりぎみにアラクネJBするとライチ2Cをすかせる。  
ライチ側が安定して落とせるのは燕返し

## 地対空

ライチJBにはアラクネ5C

ライチJBめくり浅めには2Bで深めには5A,

## ライチの火力

- 2A 3456 54%回収
- 5B一通Cルート 4131 50%回収
- 2C 5812 74%回収

中段

- 4D 3270 50%回収

大車輪

0択目 暴れ潰しいれっばつぶし発5401

前転、ねっばには4000コース。  
1択目 白4441 or 中4531  
2択目 3C白4912 or 6A白4057  
3択目 3C2C4427 or 6A白3752  
フォロー 投げ3570

## したらば(アラクネpart7-994まで)

- ・ 燕ヒット時はちょっと様子見てから受け身 国士起き攻め対策。

167 : 名無しさん : 2010/05/27(木) 10:26:01 ID:uMFzOP7w0  
ハザマに限った話ではないっぽいんだがライチ戦の大車輪起き攻め  
棒なし6C?>大車輪1or2333...の時に即受け身とって  
最初の大車輪3の動きの棒を空中直ガすれば  
即前空ダで車輪抜けるっぽいてか抜けた  
もちろんライチ側が6C後低ダしてくれば抜けないんだが  
その時はハザマ側空中ガードがしばらく続くから読みあい回数を減らせるし  
ライチ側低ダの場合は前転で食らい逃げ可?(未検証)  
6D大車輪の場合もできる?(未検証)

一週間ほどBBできなくなるから誰か調べてくれると助かる  
ある程度起き攻め拒否できるような選択肢が増えれば  
ライチ戦五分~微有利つくんじゃねって強気になってみる  
そもそも他スレとかで既出だったらすまん

168 : 名無しさん : 2010/05/27(木) 11:25:48 ID:qkCfykJsO

167

大車輪Jガードダッシュで抜けるかもしれないけど基本的に引きずり下ろされるんじゃないか?

6C大車輪は2受け身取ると硬直にささるはず  
6D大車輪は前転で2段目からガードできたかも  
大車輪起き攻め対処はN受け身から素直にガードか上いれっば、蛇翼でいける

上いれっばを狩ってくる人なら最初の択をガードしつつ直ガJバリアである程度楽に抜けるよ  
蛇翼は棒が何故か1回しか当たらないのでアドリブ上手くない人相手には使えるかもね

どうでもいいけど棒落下前の読み合いが一番嫌いなのは俺だけだろうか...

170 : 名無しさん : 2010/05/27(木) 22:51:20 ID:frsF.NJE0  
6Cは知らないけど6Dなら2A受身即Jで抜けるはず。  
5Aには引っかかるらしいから絶対じゃないけどね。

と、ライチ使ってる人に聞いた。一応自分でも抜けられたから行けると思う。

- ・ ライチ6B直ガビーム???
- ・ APQでさわりにいく
- ・ JBで押し込む。

## ラグナスレより

ライチの反撃ポイント

すべて棒有り

5B>5Cに直ガIDが入る

5C>3CにはガードIDが入る

5B>2Cの場合は皆一通を仕込むので一通よくみてこちらのターンに

5B>6Aには直ガ2Cが入る、とてもおいしい

5B>(jc)からの攻撃は6Aで落とす

前Jバリア直ガ仕込み降り際JB

一通A直ガすればJ攻撃確定、ガードポイントで受けられても着地2Bが派生より大体早い

即解除は事前のガトを直ガしてればJBが間に合う。。。と思う、多分

まあ直ガしてガンダッシュ2Aや5Bから2Bへのガトが一番安定ではある、即派生を打ち切る奴はあんまりいないから

入れ込み6Dには直ガしても負けるのかな？その場なら勝つはずだけど微ダッシュいれると分からん

ところでライチ6D直ガからどう反撃するのが正解？

2段目出し切りと一通構えがライチ側の選択肢で、

2段目出し切りに6D1段目直ガ立ちAで割れますか？

## したらば(アラクネpart7-994まで)

631 : 名無しさん : 2010/01/11(月) 01:02:07 ID:oDYHuis0

ただ通常技キャンセル国土無双ってJ移行には間に合わないから

近めで下段と対にするとかしないとバリア削りにしかならん

632 : 名無しさん : 2010/01/11(月) 01:15:46 ID:oDYHuis0

ついでに緊急受身見てからの場合も一緒ね

緊急受身が全体30、国土の発生30だから

確認してからの国土じゃ全然間に合わない

6Dと2Dの壁作って勝手にひっかかってくれるのを待つ作業ゲーになってる

525 : 名無しさん : 2009/11/27(金) 00:35:34 ID:DE4oAxdI0

ライチ戦だけ5Cは直ガできるタイミングにあわせて

4N7って入力したらその後の派生だいたいぬけてた

そんな感じでガト全部いれこませないようにしてから

立ちAなりで暴れてくと吉かも。

5A5BとかJDガードさせれても調子こいてJ4BやらJAでさわりにいくと

昇竜はもちろんJAでもしんだ。バックジャンプ鳥とかで様子見るか

リターン重視で空投げ狙いに行くとかダイブばなしてみるとかかな？

とにかくこっちのターンがこないの我慢が必要と思った

531 : 名無しさん : 2009/11/27(金) 02:22:31 ID:G61nwGds0

ライチ戦は個人的には何よりも霧。

2C、一通C、タックルは3000超えるから食らっちゃダメ。あと5Bもか

他に大ダメージに繋がる始動ってなんかあるかな？

ともかく火力負けしてるのが辛いよね。連携は中央だったら大体早めのバクステで逃げられたと思うんだけど、3C引っかかっちゃうと痛いからなあ

あと、前作の癖でステップの際を5Bで取るうライチには地上C転移から2Dが効くけど、慣れられたらA振られて乙だしなあ

532 : 名無しさん : 2009/11/27(金) 02:34:41 ID:ujLxxdHM0

ライチは接近してボコる必要からリングと追尾霧をできるだけ低空で出して、JD (自分の足下)

ですぐに着地。ある程度のダメージは必要経費、霧を2回、その他を当てて烙印。  
を意識して・・・負けました。どうしよう

533 : 名無しさん : 2009/11/27(金) 02:38:01 ID:571uZALi0

立ち回りで霧なんて出せなくね？

ダイブやJDが弱体化してるし、霧自体の抑制力もかなり落ちた。  
動きの早い相手なら確定反撃貰いに行くようなもんじゃねーの？

534 : 名無しさん : 2009/11/27(金) 02:40:46 ID:Gm7Rhwi20

インファイトでD当てていくしかないな

535 : 名無しさん : 2009/11/27(金) 02:50:06 ID:D3SnzT0Y0

501

今回の霧は当たり判定無いから、突っ込もうが後ろに inputs してようが、うん、居たの？って感じになる

536 : 名無しさん : 2009/11/27(金) 02:56:53 ID:wSMYtBr20

インファイトでD当てにいかうにも燕返しにびびって上手く  
できない俺であった。まあ弱体化されて前作ほどリターンは取れない  
らしいけどあれ・・・でもやっぱりこえー！

538 : 名無しさん : 2009/11/27(金) 03:05:52 ID:G61nwGds0

533

戦ったライチが割とバツJCをぶんぶん振ってくれる相手だったから案外霧出せたってあるのかも

ライチが地上から近づいてくる場合は、空ダバリア、J4Bで降りて近づく感じで攻めて行く

そんな感じで一回目の烙印まではいける事が多い

こっちのジャンプ行動に対して地上で完全に様子見された事はないから何とも言えないな、そうされると辛いかも

ただ、一回目の烙印の終わり際にちゃんと次の烙印の準備が出来てないと、どうしても火力差で負けてしまう

リーチある相手(ラグナ、ライチ)に2Bはつぶされる。

- ・ J4Bが安定してライチのJA？(アッパーみたいな奴)に負けたー、どうすんのコレ。
- ・ ライチのJCぶんぶんがやっぱツエー。

857 : 名無しさん : 2010/01/27(水) 02:44:29 ID:hkS1LrgkO

ライチ

たぶん今作一番キツイ展開になると思う。より無理がある。

霧だそうとしてカウンターもらい

接近戦ではなすすべなく。中距離戦でも後手後手。

遠距離とったら近付かれ。

切り口は燕返しが怖くないから、急落下JBを押し付けてから始まるね。

- お願い空投げかお願い2Cしてるわ...

緑一色が使えない間は端端で霧が安定行動だけど、

最近JB被せ主体のガン攻めしつつ燕誘って2Cfc狙いとかに切り替えた。  
あとはお願い2C、中距離から3Cとかもかなりやる。

まあJB被せは置き2Cに負けて、恐怖のノーゲージ5K だけど.....

そういやライチ戦で自分に重なるようにD虫降らせたとき、  
相手が緑一色打った。自分はA系統漏れてて喰らうの確定だった  
はずなのに、なぜかD虫と相殺して本体無傷だったんだよね。  
イモムシやるじゃんって思った。

860 : 名無しさん : 2010/01/27(水) 12:17:08 ID:gQXcEWzkO  
グリッドバ-に5Bでカウンタ取ったら5Dまで繋がる？

861 : 名無しさん : 2010/01/27(水) 12:17:23 ID:5MQfUlcIO

ライチきついよなー

開幕は前ダッシュで投げ、2C、棒を斜めに飛ばす技よくされるからジャンプは避けたほうがいいかも

バリガで前に進みつつ空B急降下よくやるけどj Cでカウンター取られるとまずい。あと燕も  
地上だと6Aで相手牽制してくるからこれもカウンター取られないように  
遠距離で霧と鈴出すと必ずっていいほど棒飛ばしてきて鈴消されるからどうしたらいいんだろう  
とりあえず急降下空Bやってお願い空投げ状態だわ

865 : 名無しさん : 2010/01/27(水) 22:41:43 ID:hkS1LrgkO  
ライチの2Cを誘って、ダイブ当てれないかね？

866 : 名無しさん : 2010/01/27(水) 23:57:00 ID:pcL/62Nw0

今回遅いせいかわたらめったら当たり判定でかくなってるし、怪しんじゃないか？

前のノリでデッドスパイク見てからダイブ擦ったら登りの頂点あたりでCH食らったし

### したらば(ライチスレ7,8,9-146まで)

ヒラヌル(6D)はD設置から棒呼びもどして潰したり

逃げるアラクネは上空はツバメと一通Aかね、

6Dと棒飛ばし斜め上とかで飛ばさない感じには良くする。

霧がまとってるなら2B>6Aとか、でも今回当たり判定ないし、

ライチは棒有り2Cの補正が緩いので、これから一発コン等に繋がればダメージは取れますが  
アラクネ相手に振るにはあまりにリスクが高すぎる技なので基本使わないです

同じ理由で一通もあまり使いません

むしろアラクネを自由にさせないように立ち回ることだけ考えてます  
方法としては縦方向に棒を飛ばしながら本体も攻めるようにしてます  
アラクネのバツタを牽制しつつ相手の懐に飛び込めますから

人によっては棒有りメインで立ち回る人もいると思いますが

- ぴょんぴょん飛んでたらめんどくさいからぶっぱ昇竜。開幕、一通A。でも読み間違えたら終了。

5D設置と隙を見てのJ2D設置から

5B>5C>3C>空中ダッシュJB>5B>一通A>前小手>白中>立直AB>JB>JC> 5C>2C>JBBC>発中  
で4300くらい

まず今回の大車輪コンボは、最後の方に入れてもダメージ約800ほどアップで攻めが継続出来る  
パーツです。

5B始動でダメージは約5000くらい。  
2C始動だと6000に届くかもしれません。

75 : 名無しさん : 2010/02/01(月) 13:57:40 ID:TobUZiu20  
突然だけど、アラクネ対策教えて欲しい・・・

J4Bでガリガリやられてるときって、我慢してるしかないの？  
燕はちょっとリスクが怖いから、他で探してるんだけど、

5A 一方的に負け

JA 良くて相打ち、悪ければ一方的に負け。最悪低空投げから烙印まで  
バクステ J4Bに引っかかって相手有利状況からやり直し  
Jバリガ J4Bに引っかかって(ry最悪低空投げから烙印まで

76 : 名無しさん : 2010/02/01(月) 14:21:36 ID:hxQOoA1I0

5Aで一方的に負けたっけ？  
CHから3000+起き攻め収めてるんだが  
俺の相手のアラクネのJ4B精度が低いのか・・・

90 : 名無しさん : 2010/02/01(月) 21:14:56 ID:HMG8JSGI0

76

75です。返答どもです。

やっぱ5Aですか。

俺は勝てたこと無かったけど、対戦中に気づいて1,2回試しただけだったし、  
振り方が悪かっただけかも....

空投げ抜け仕込んで飛ぶしかないかなーって思ってたんだけど、5Aで勝てる  
ならもう一回頑張ってみます。