

## 対戦動画

[youtube 2010/3/21G3 ソウジ\(アラクネ\) v s ドラ \(バング\)](#)  
[youtube 2010/3/16 ソウジ\(アラクネ\) v s ドラ \(バング\)](#)  
[youtube 2010/3/16 ふも\(アラクネ\) v s ドラ \(バング\)](#)  
[youtube 2010/3/16 ソウジ\(アラクネ\) v s サトシ \(バング\)](#)  
[youtube 2010/3/14 ソウジ\(アラクネ\) v s ジャック \(バング\)](#)  
[ニコニコ 立川 2010/3/12 ソウジ\(アラクネ\) v s ジョロニモ \(バング\)](#)  
[youtube 2010/2/4 ヒマ\(アラクネ\) v s ドリル番長 \(バング\)](#)  
[youtube 2010/1/20up ふも \(アラクネ\) v s マスタニ\(バング\)](#)  
[youtube 2010/1/20up ソウジ \(アラクネ\) vs マシン番長 \(バング\)](#)  
[ニコニコ【五井チャリ】20100116プレイブルードラ VS ヒマ](#)  
[ニコニコ 2010/1/3 3on3](#)  
[youtube ヒマ\(アラクネ\) v s ドラ\(バング\)](#)

## バング対策概要

- ・ アラクネバツタ強い。
- ・ 霧 着地にバングD釘 バングに触られる。

どうにか霧後の空中制御で誤魔化す。

- ・ アラクネ2DやJDにバング2Dあわせる

## 基礎知識

- ・ バリガ大事(5Cやコマ投げが届きづらくなる)
- ・ 2A直ガジャンプ
- ・ 5B>2C,2B>2Cは直ガでも連続ガード下段
- ・ 5C(腕を上げる動作)は5A,5B,2Aより、6Bは5A,5Cから派生。
- ・ 2B>D手裏剣 直ガして大人しくする。
- ・ コマ投げすかしたらJ4B
- ・ ガードポイント対策は下段。(6A>2Bも有効)
- ・ 空ガ不能は、5C,6C,5D,2D,阿修羅
- ・ 阿修羅スカには2C

## 反確

### 5A

- ・ 6B直ガ
- ・ 5D,6D,JD直ガ
- ・ 2D直ガ(2Aも可)
- ・ 阿修羅直ガ(2Aも可)
- ・ 3C(直ガは5B)
- ・ 地上双直ガ

### 5D

- ・ 6Cスカ
- ・ カウンターアサルト

大噴火

•

## 地対空

### バングJCにはアラクネ5C

### バングめくりJ4Bには

- 浅めにはアラクネ 2 B
- 深めにはアラクネ5Aか5B

- バング J D

アラクネ空投げで対処。

- バング J B 先端 (アラクネ 5 C 警戒選択肢)

どうする??これ

## 空対地 (この状況をつくりしている時点でアラクネ有利)

### アラクネ J B に対して

- バングは 2 D しかない。ガードポイントとられたらジャンプキャンセル

ワープや様子見バックダッシュバリア、J 6 A などでタイミングずらしてすかす。

- 阿修羅 ガード
- バング昇り J A, J4C、空投げ アラクネ空投げで対処。とてもかみ合うらしい。

## 空対空

### バング J A J 4 C、空投げ

### アラクネ空投げ 強い

- アラクネ6Aをガードポイントとられたら2B

## したらば (アラクネスレpart7 994まで)

- 2Aからのファジーは下段13~21中段22~(ディレイ下段とコマ投げに負ける)
- 当てコマ投げ読みは5A,2Aからファジージャンプ。下段(~13F)ジャンプ入力(14Fで入力が理想)即下段ガード、バリガ(18Fで)。(5Cも一応ガード可、ディレイ2Cなどで狩られる)

- ・霧みて傘

304 : 名無しさん : 2009/11/20(金) 22:02:02 ID:px83bxK2O

殴り合わずにJB押し付けてたら勝ってた

2D対空に気を付けてPQとJBしてそこから基本コンでちまちま烙印貯め

305 : 名無しさん : 2009/11/20(金) 22:05:33 ID:px83bxK2O

304

とにかく、ヒラヌル置いたらバング殿は基本的に手裏剣で攻めてきたからそれ読んで逃げてください  
手裏剣してこないってんならヒラヌルに隠れてJD

958 : 名無しさん : 2010/02/04(木) 13:42:38 ID:8TuvQvVY0

バングで端で固められたら死ぬしかない。割と冗談抜きに。

一応ゲージあれば2C直ガ>ビーム、もしくはリバサ金バであぐくくらいはするけど。

基本クナイの数だけ固められるわ、5Bで引きずり落とされるわで逃げるのすら困難。

ガード固めるにしても中下ならともかくコマ投げもあるんで相当キツイよね。

でも被せJBが機能するので先に触れたら意外といけたり、あと一発烙印がどっからでも対応キャラ  
なんで、希望が残されてるのがせめてもの救いって感じ。

ライチ同様ガン攻めで無理やりリターン取るほうが勝ちやすいと思ってるわ。

964 : 名無しさん : 2010/02/04(木) 21:47:14 ID:i6D3LI3w0

バングにJ4B被せるの結構しんどくない？

5Bだか5Aだかとよく相打ちになるんだがね。

被せ方、悪い??????

発生勝ちしてれば通るけど、判定は同じぐらいだよな。

あと固められたら暴れるのはリスクのほうがでかい。

## したらば (バングスレpart9,10,11-368まで)

- ・バングはゼロベクトルの着地硬直狙った方がよい。
- ・ゼロベクトルの着地にD釘 バングダッシュBに対して一点読みビームしかできない。
- ・リング型霧は3Cあたれば30%つかない。

- ・ガン下がりするバングにはアラクネ6D

ヒラヌル後

バングD釘で消しに行くもしくはさっさとガードしに行く。

釘使わないバングには後ろで霧生成 ヒラヌル要塞JDで烙印回収

- アラクネJBの範囲外にいつもいる。

アラクネ飛んだらバングも飛ぶ。  
相手が二段前ジャンプには二段うしろジャンプ  
相手の着地は釘で触れる。

- ヒラヌルの硬直にA釘

54 : 名無しさん : 2010/01/11(月) 22:38:09 ID:Hc.f/qzkO

反撃する隙があれば噴火に繋いで時間稼ぎしておきせめは放棄しないと緊急受け身に虫が飛んでくる  
中央でダウン奪う機会があるばコマ投げ重ねがほぼ確実にあたる  
って感じでやってる

アラクネには風林火山狙う。

空対空J4Cは割とガチな強さだと思ってるんだけど...  
バングの早いY軸ジャンプ速度で、斜め上に攻撃できるのは大きいと思う。  
特に相手が上を取りたがるアラクネ戦では便利。

JBうざいから、登りJAうつと空中投げから烙印つけられてゴッソリいかれる。

JBを地上ガードした時、暴れ潰し兼GP対策でJB>Dって連携してくるアラクネには、JB直ガ>最速Aで勝てた気がした。Dじゃなくて2Bとかを出されてたらきっと負ける。  
鳥、霧を出したあとのJBは着地硬直が残ってるんで、ガード後に立ちAで暴れてみるのもいいかも。

空投げはJB対策の早めの昇りJAに対して、遅めに飛んで昇り空投げって感じだと思うけど、それをやろうとしてるならダッシュ立ちBで止められた気がする。

JBや空投げ警戒して中距離をうろろうしてると、アラクネはたいていバックジャンプして霧を吐こうとする。

そしたら着地硬直を潰すか、J4Cで早めに潰すか...

個人的には上空霧が出たところを狙って、着地硬直を攻めたほうが安定するかなぁ。  
飛びに反応してダッシュJ4C出しに行ける人ならそっちのほうがいいのかもかもしれない。  
でもここで纏い霧と追尾霧が出た時の対処がわからない。

纏い霧は無理にアラクネに触りにいくと当たっちゃう。

明らか当たって無さそうな位置でも、なんか烙印付いてたりして...

追尾霧は今は逃げつつ隙を見せたところに技を差し込んでお茶を濁してる。

B釘を盾にしつつ焦らすような動きをしたほうがいいのかな。

アラクネのD系統はGPで取れば烙印ゲージ増えないはず。  
回避するのが無難だけど、フォローできるならGPでもいいかも。

烙印終わり際には再烙印を狙う動きがあるから、蟲をGP>C転移で逃げるのもありかもしれない。

入れっぱやバクステなどの逃げが多いから、それを小技で引き摺り下ろして粘着する。

相手が飛ぶことが多くなって、バングの空投げ関連のリターンが増えたから、粘着できたら貪欲に空投げを狙っていてもいいのかも。

今回はアラクネの2Bが弱体化してるおかげで、立ちA立ちBでもアラクネ2Bに勝てるみたい。だから地上戦は強気にいって大丈夫だと思う。CSバング相手にわざわざ地上戦するCSアラクネいないと思うけどw あと対空2BにもJCJ4Bで勝てる。アラクネ立ちC対空警戒しての、降り際先端JBでもだいたい2Bには勝てたはず。ただ対空の昇り空投げには注意。ヘタに対空潰しJDとかやると投げられちゃう。

483 : 名無しさん : 2009/12/11(金) 07:40:39 ID:eIZ6fAucO

画面中央に高め釘設置しといて

烙印つけられたらHジャンプ 設置8 ジャンプ ダッシュ 忍法気流×nでHバ-ヤリカッダケ-

とりあえず烙印中は阿修羅や風林火山等の演出の長いIDDでごまかすのが結構有効だった。ただ風林火山はあんまオススメできない。

バクステ狩り簡単だけどリターンあまり無いのがD釘重ね。空中判定になるキャラには喰らい逃げられる。

逆にアラクネバングラムダにはいいかもしれない。

端ならC釘重ねとかもありだと思う。