

対戦動画

[ニコニコ2010/3/5立川ソウジ vs ごろー](#)

[ニコニコ2010/2/4up BCT第4回ランバト ソウジ vs れりあ](#)

[ニコニコ2010/1/1 ふも \(アラクネ\) VS ごろー \(-11- \) 3:53より](#)

[ニコニコ2009/12/13 ソウジ \(アラクネ\) VS ごろー \(-11- \)](#)

要約

アクトをしてきたら感謝する(みてから金バやビーム、直ガディレイ投げぬけ仕込みで接近戦)

相手の後退やバクステにバックジャンプ霧

端に追い詰めた時に重力くらったら5Cみてからバースト

基本知識

- ・ 低空クレは6B,2Cから(5B,6Aも一応)
- ・ 4BはAアクトからの2段目重ね、起き攻め2段目重ね、5C,6A,6B,2A,2Bより
- ・ 直ガでも連続ガード下段は、5C>3C、2C>3C、6A>2Bor3C、6B>3C
- ・ J攻撃からの直ガ連ガ下段がない
- ・ 空ガ不能は6A,2C,キャバリエ,カラミティ
- ・ 3C直ガ5A
- ・ 投げスカにはJ4B
- ・ スパイクチェイサーおよびシクル起動をみてから2D(届く位置で)もしくはJ6D(J3D) 2Cの方がいい場合もある。
- ・ キャンセルアクトパルサーはみてからインバースや金バ確定。
- ・ J2DD>クレキャン>J2Dはクレキャンのところを飛べる
- ・ J2DD>クレセントはクレセントをバクステですかせる,6F有利
- ・ レガシーエッジは暗転後空中ガード
- ・ ラムダ5DD>4Dには5DD直ガ最速3Cまたは直ガ最速前ステップで4F不利の至近距離にいける。奇襲にどうぞ。
- ・ ラムダ6D,2Dスカ,クレセントスカに2C
- ・ ラムダJD,J2Dに着地硬直,さしこむには2C

確定反撃および割り込みポイント

5A

- ・ キャバリエを地上直ガ(空中はJA?)

5B

- ・ 4B通常ガード(直ガは5Dで)

5D

- ・ グラビティシード(ヒットストップが短いので注意)
- ・ カラミティソード(微歩きできる。)
- ・ カウンターアサルト(20F)

ラムダ戦チェックポイント

- ・ キャバリエを喰らってませんか？ バリガ忘れさえなければ喰らう要素ありません。
- ・ ラムダのD系の被弾率はどうですか？ リターンのある行動（APQや霧）で読みが外れて喰らうのは仕方ないが、ジャンプ始めやラムダクレキャン後などガード忘れずに。
- ・ 直ガ率はどうですか？ キャバリエやブレイド、各種Dやレガシーエッジに直ガでゲージ溜め。
- ・ スパイクを通してませんか？ スパイク通すと下をくぐられるので、2DやJ6Dで必ず対応する。

ラムダ戦の基礎知識

キャバリエ（Cアクト）...ダッシュアッパーみたいなやつ

ガード後ラムダ側 4 F 不利

この技の所為で、中距離のジャンプ始めには必ずバリガを仕込んでおく必要がある。これに良くあたるようだとまず勝てない。

ブレイド（Bアクト）...ダッシュ下段足払い

ガード後 5 分、直ガで 5 F 有利。

直ガしても反撃できない。

距離別対策

開幕

後ろジャンプ霧 ラムダ空中バクステ読み

2D ラムダ様子見読み

ジャンプC鳥 開幕低空クレセントセイバー潰し

前ジャンプバリガ

最遠距離（端、端）

ガード固めながら前ジャンプ。

J6D届く距離でないとは何も怒らない

遠距離（アラクネJ6Dの届く距離）

前ジャンプ A P Q

近距離

キャバリエ地上通常ガード後、アラクネ微有利。

ブレイド地上通常ガード後、状態5分。

相手はバック低ダかバクステしたくなるので、

バクステ読みでゲロもしくは 2 C。低ダ読みで鳥置いてますね。

あとは相手の攻め継続に対してその場5Aですかね。

地対空(こんな状況にはならないけど)

ラムダJ2Cにはアラクネ5Bか5C

ラムダJCめくりにはアラクネ2Bで一方向的に勝てる。

したらば(アラクネpart7-994まで)

D系のスカをみてからJ6Dをガードさせる(5Dスカは14F確認で確定)

JDDクレは直ガバクステで

空中APQ重要

2Cも選択肢に入れておくといい、ハイリスクハイリターン

バクステ狩れる、キャバリエに勝てる

APQ、BPQから2C。

- 空中APQ重要

かなり相手は落としづらい。

ラムダの6Dスカったら烙印70%+霧、ゲージあれば一発烙印だし、これやれば相手もすぐに飛びを見て2Dやら6Dはやってこなくなる。

- 霧

遠距離でもラムダDがすかった場合は霧が出せるときは必ず出す。

- 2Cも選択肢に入れておくといい、FCすれば一発烙印。

突進(キャバリエ?アクト全般?)に2Cで勝てる?(発生勝ち?)

- 歩いて距離をつめればいい
- 中空鳥で接近
- 相手が剣出す動作見てから3C(可能なの????梅原????)
- 低空バックダッシュからのJ2DD>クレキャン>J2Dってやってきたら

クレキャン見てから3C差し込み確定。J2D出さない場合は確定ではないです。

- キャバリエに空中バリア直ガでJAが確定しそう。(要確認??、激しくむずいし対策とは言い難い??)
- 下潜り抜けられたら諦めるが、相手に油断があればCダイブやJDに引っかかる(リスクの方が勝る気が???)。

956 : 名無しさん : 2009/12/13(日) 21:12:48 ID:I0twNiQo0

端まで追い込まれても、隙見てジャンプ

もう一度ジャンプorAPQの2択

2段ジャンプ後、B鳥Aダイブで到達orJ4Aで降下

降下後、2C到達orJ4B到達

APQ後、3C到達orJ4B到達orもう一度APQで目の前

958 : 名無しさん : 2009/12/13(日) 21:43:09 ID:I0twNiQo0

いや、相手が空中に向かって剣撃ってきたらダイブが入る。

上空に撃ってきたら取られるが、4Aで降下していると隙だらけの相手に追いつくバクステされたら、近づけただけでよしとする。

下潜り抜けられたら

前作に比べてCダイブのリスクが洒落にならんから、J4Dあたりを狙うが。

(ダイブはないんじゃないか??)

982 : 名無しさん : 2009/12/14(月) 09:44:11 ID:POMjf9Cw0

APQを怖がって剣を撃たなくなったら壁までJ4B、

追い詰めたら、fgの無敵で対空すかさして、ゲージ70%はもらって。

でも、壁まで行く前に体当たりされたらどうしようと思ってたら、インバースで返せると聞いて

びっくり。

2Cは相手の攻撃判定より内側に入るか、B(だった?)の剣を振り下ろすやつなら勝てる。あと、着地際の真正面から体当たり、鳥で相打ちとか、後ろからの体当たりをC鳥で逃げたりとかできるけど、すごく脆い上その後が不利。

結論、なるべくジャンプ後はPQで降りる。あるいはバクステさせるまで攻める。

二段ジャンプのモーションが見えたらCキャバリエされると上から追えば下を潜られPQしてると着地に刺さると思うんですが前二段ジャンプ~J4Dで釣るんですかね？

2段Jしたらダッシュするってのなら霧出せばいいのでは？

小ネタ

- ・ラムダ空投げ>r c>ブレイドでバー対

ラムダ側からみたアラクネ対策(ラムダスレpart3,4-243)

- ・アクトはできるだけ控える。(金バ狙われる)
- ・スパイクも控える 2Dで消されたり、JD狙われる
- ・着地に5D

872 : 名無しさん : 2010/01/08(金) 14:12:19 ID:ZGnzyxw.0

【攻略対象キャラ】アラクネ

【開幕】安定行動は後ろ低ダ、J2Dすると下手すると2C3Cが当たる(ノーマルヒットだけ)

【地対地】アラクネ3Cの位置に気をつけながらシューティング+スパイク。転移は見てガンダッシュすれば端端をキープできる

【地対空】6D2Dを使えばJDや霧や対空や低ダ落としに使える・アラクネ側はやることあんまない

【空対地】あんまり好ましくない構図。J2D以外で先に飛ぶ必要はないと思う

【空対空】空投げとJD。これだけでアラクネは厳しいと思う。特に空投げはアラクネの一発烙印の始動になるため 側に空投げの意識があれば通しにくいはず

【近距離】アラクネの距離。5Dとかはガードもしたくないのが本音だからCA使っても離れるべき

【中距離】アラクネ3Cの間合い。やはり離れたほうがいい。J2Dを牽制に使っても3Cや2Cで潜られると危険

【遠距離】 の独壇場。アラクネは転移くらいしかやることない。霧吐きはしっかり落とすのが理想

【烙印時】 は手も足も出ないんでおとなしくガンガード。安易なバーストは自分の首をしめるからCAがいい。崩しや補正切りに重力で割ってできるだけ拘束の長いコンボにする。一番は烙印付く前に封殺。 ならできる

- ・C虫の外なら全力でバクステ安定だろうな。

今回後ろから不意打ちしてくるアホ虫がないから逃げやすいよね。

【コンボ注意点】中央グラコン不可、クレ5D拾いが少しやりづらい？ブレイドRC>5Dが繋がらない

【有効な攻撃手段】遠距離シューティング

【禁止すること】2CFCと空投げを食らわないこと。5Dchは ならないと思うが

【備考】かなり楽な部類です

- ラムダ側は距離をとる、バクステや空中バックダッシュ J 2 D 多用
- アラクネ端ワープは 2 D で落とす