

対戦動画

[new!!ニコニコ 2010/6/14up ぶっぱ\(ツバキ\) vs まこと\(アラクネ\)](#)

[ニコニコ 2009/12/23up LNT\(ツバキ\) vs ふも\(アラクネ\)](#)

[youtube 2009/12/22 up ソウジ\(アラクネ\) v s イノウエ\(ツバキ\)](#)

[ニコニコ 2009/12/6 ソウジ\(アラクネ\)、ふも\(アラクネ\) v s イノウエ\(ツバキ\)](#)

ツバキ対策

- ・ 暴れ潰しにはA剣がいい。確反もらいづらいし、中途半端な距離で5F有利でもアラクネやることない。
- ・ C風直ガしてもやることない。
- ・ 近距離はツバキ2Aが強い。アラクネ飛ぶ
- ・ ツバキ2Dの最低保障でこまめにためる。

知識

基本

- ・ バリガ重要
- ・ ガーD風やD閃はCGを見て対処する 金バやビーム
- ・ 6Aに繋げるルートは5A,5B,5BB,2A,2B,2BB
- ・ 空ガ不能は6C,2C,2CC,3CC,ABCD剣,BCD昇竜
- ・ J攻撃からの直ガ連ガ下段がない
- ・ 衣は3C衣でツバキ+12F、6A衣は+10F、大人しくする。
- ・ ツバキの2Aにアラクネ5Aすかる。
- ・ ツバキのしゃがみやられに時々5Aすかる
- ・ ツバキのしゃがみ状態のスコップが一番下に来た時だけ5Aすかる。
- ・ JDは着地硬直9,JCをガードかヒットさせて着地必殺技で着地硬直消せるがネタの域をでない。
- ・ 移動投げは9F発生、投げ間合い136000、アラクネの投げより少し長い

択を避ける

- ・ 2B,2BB直ガジャンプ,5B先端直ガジャンプ
- ・ 2Cが届かない距離で5C,5CC直ガジャンプ
- ・ JC直ガジャンプでJCCと2Bの二択避ける
- ・ チャーキャンみたら飛ぶ。攻撃レベル3をキャンセルして硬直差0、5BB,5C,5CC,2BBより(5A,5B,2A,2Bも一応)

攻め終了

- ・ 6C>C光はツバキ五分。上いれっぱ。
- ・ 2Cと2CCと6Cと3Cと3CCの後は直ガ仕込み。C風やA剣などの暴れ潰しをしてこないようであれば直ガ5A暴れ。
- ・ 2C>2CCは地上通常ガードで8F隙間。空中直前バリガ2段ジャンプが無難か？
- ・ D閃C剣CD風ガード後はバリガ上いれっぱ。C剣と端D閃直ガ後は投げ暴れ。
- ・
- ・ D剣端D閃通常ガードは大人しくする。D剣直ガジャンプバリガ
- ・ A剣通常ガード後、暴れ潰しB光後はツバキ5F不利は2A暴れ
- ・ C剣 みてから5A暴れ。
- ・ 風最大溜めはみてから飛ぼう。J4B被せたい。確定状況は金バもあり。

ABC翼通常ガード後は5A暴れか近くなら投げ暴れ

- D光後はお互い遠距離で仕切りなおし。
- D翼玉突き後はツバキ17F有利。カス当たりだとろくに有利取れません。

その他

- A剣後には緊急受身にツバキ2Aか3Cでめくり。後転でおk？

補正切り

- 前投げ>D風最大溜め

隙間6F バクステ

- >D閃>D風タメ(50%CG1or 0%CG2)

よろけ復帰するとD風確定 復帰しちゃだめ

>D閃>5B>D風(50%CG1or 0%CG2)

よろけを回復しない相手用ガー不

>D閃>5B>3C>D風(50%CG1or 0%CG2)

よろけを回復しないが、上にいれっぱの相手用に3C始動D風、3Cは微デイルイで

- >D閃>C風最大溜めRC>D風(50%CG2)

よろけ復帰をこっちがしないとCGを1節約される

復帰バクステ

復帰C風直ガバクステ

- A槍CH>緊急受身にD風最大溜め
- (端)A剣やB剣>緊急受身にD風最大溜め

ディレイ緊急受身で避ける。

C剣(ねっば狩り)やC風最大溜めなどでツバキ対応。

- JC>D光>C翼裏周り>光球ガード>ガー不
- C翼RCなら着地後ABD剣のどれかで受身狩り

確定反撃

5A

- AC閃(直ガすると确实)
- B剣
- AB風(直ガで5B単発)
- C風直ガ
- ABC翼直ガ
- D槍(CGなし)最後の段直ガで5B

2A

- A剣直ガ
- B閃(直ガで5B)
- 暴れ潰しB光直ガ

5B

- A槍(直ガで5D)
- D翼(直ガで5D)

5D

- 6CC
- BC槍
- CA
- 焰
- アストラルヒート

地対空

ツバキJCにはアラクネ5C

ツバキJBめくりにはアラクネ2Bで一方的に勝てる

ツバキの火力

最大コン

- 5A5B1600(なし)3300(50%CG1)
- 5BB1961(ノーゲージ)5BB2970(CG1)5BB4200(中央50%CG2.5消費5BBなら5000)
- 5CCHで3000() 5CCH5077(50%CG1)5CNH5200(中央50%CG2.5)
- 3CC2500(ノーゲージ)4000(50%CG1)
- D風3200(CG1)4000(中央CG2)4500(端近くCG2)5200(50%CG2中央)5400(50%CG2端)5600(50%CG3)
- 6A>(ヒット確信)衣で3600(端50%CG1.2)
- 投げ2257(なし)3164(CG1)3800(CG2)4500(端近くCG1,50%)6300(60で100%端近くCG5)
- 空投げ>D翼>衣>D閃4200程度?(50%CG2.5最大6027(100%CG5))
- 2C(CH)>衣>D槍4200(中央50%CG2.5)
- JC3600(CG1)4800(端50%CG1)
- JCC>D翼>衣4500(端50%CG2)7200(端100%CG5)
- 受け身&寝っぱ狩り5C>2CC>衣4500(端50%CG1)
- D閃CH3000(CG1)3800(CG2)4500(50%CG2)5200程度(中央50%CG3.5)
- D剣6800(CG550%)

したらば(アラクネpart7-994)

- B閃で弾無敵だけど、ガードすると反確。
- D閃でめくり+3有利だけど2Dで止まります。
- 緊急受身にツバキダッシュ2Aでめくり。
- 3CC>B光で暴れ潰し。隙間5Fなので飛べる。

翼で落とされたら前受身

- ・ ツバキ5Bはアラクネ2Cですかせる？
- ・ 3CC後は 隅消しC風 暴れ潰しB光 r c C光すかし> 投げ

ライチスレより

ツバキの崩しは慣れないと強そうに感じるけど
実際はワンパになりがちで穴だらけ
ガトに変化付けられないし変化させた時=崩す時
ガトを止めての投げは2Dチャーキャンを挟むので2D見てから上入れっぱでok

D風凧のガー不は画面端以外でも使ってくる
A刻み始動でコンボして来たら大概D風凧のガー不で補正切りして来るので
食らってる最中から上入れっぱでok
そのまま完走されても安い
補正切りの投げにだけは細心の注意を

5BやJBを5Bで潰される事があるが発生負けしてるだけ
ツバキ5Bの判定はラグナ5Bとほぼ同じと認識してok
5Aで一方向的に勝てる

2C対空はJDや大車輪で分からせる
躊躇するようになったら着地からの崩しが効く様になる

インストールゲージが溜まってからの立ち回りは無理せずいかにゲージを無駄遣いさせるかになる
ツバキ側はD翼やD突進カウンターからのリターンを狙いがちになる
こちらの各種牽制が狙われているのでバリガストップ多めで無駄遣いさせる

開幕は意外とツバキにとっては貴重なアタックチャンス
C風凧が強い
2B低姿勢と燕しか勝てる選択肢ない
最悪カウンター壁バウンドからいいダメージ
5Bで相打ちでもカウンター壁バウンドのせいでツバキ側が状況有利
一通GPもやめといた方がよい
ただツバキ側にフォローがないので直ガから反確

226 : 名無しさん : 2009/12/23(水) 19:56:10 ID:dffWTg/k0
実はツバキはチャージキャンセル出来る技に限られてる(らしい)
なので、そのチャージキャンセル出来る技を覚えて、ソレを直ガ5Aで割り込む。

俺はそんな高等なこと出来ないの、ひたすら直ガバリアしてバクステか前ステ

ツバキは開幕ガン逃げチャージ>地上Dタックル>固めからほとんど防戦一方に....
こちらヒラヌル、迷彩、霧とか支度を整えるんですが、
アラクネが飛んでたら昇りJA、地上なら5B先端からガンガン固めれたりされて....

228 : 名無しさん : 2009/12/23(水) 21:46:10 ID:ZwOL4P4.0
動画見たらさ、ツバキの立ちBの羽に対して2Bスカってたよね。

でも2Aは当たってた気がする。立ちAでもいいけどどうせ暴れるなら2A？
ただそこからリターン無いけど。かといって立ちA>6Bが繋がるって保証も無いし。
後、ツバキの2Cに対してJBほとんど負けてるよね。
対策練りたいなあ。

229 : 名無しさん : 2009/12/23(水) 21:55:58 ID:0y3klWAs0
こっちの5Aしゃがみ系統に全部すかるはず
チャージにさすなら2Aなんだろうけどみてからじゃなく擦らないと負けるし
それ以前に5B5Bが割れなくていれっばもおろされてですでにわからん
端じゃなきゃバクステでいいんだけど基本端にいるよね。

結局霧あたればワンコンもらってOKとして烙印ためるしか思いつかない
寄ってきてくれるから頭上霧以外は当たりでゲージたまれば
相手もさすがに霧避けはじめるんでそこからなんとか

ツバキは楽な方を感じるなあ。
ツバキ相手には2通りで戦ってる。
1ラウンド目は開幕時は適当に様子見。
バクステして逃げて溜めから始める相手には2ラウンド目早々に攻めるが半分、霧、ヒラ半分の割合
で攻める。
開幕から溜めずに攻めてくる相手にはケースバイケースで対応しつつ各印溜め。
連携くらって端になっても火力涙目ツバキちゃんと心に言い聞かせながらあわてず、逃げる機会を
伺う。
相手溜まったら突っ込み率が高くなるので霧とヒラで相手が動ける位置を強制する。
何気に2D当たると突進止まるのでさりげなく吐いたり。
各印時はすぐに攻めれる場合でも、昇竜出してくる可能性あるので見極めてからウマー。

240 : 名無しさん : 2009/12/23(水) 23:56:22 ID:zf1Y07qI0
ツバキの2CはこっちのJB先端で先端同士相殺した場面があったけど、相手昇竜でうやむやにされ
てしまった。
JCPQのフェイントで2C誘うかめくりAダイブ狙うくらいでしょうか？
自分はJCPQをガンガン見せてから低空ダッシュJ4Bで触りにいたりしてます。

249 : 名無しさん : 2009/12/24(木) 03:54:26 ID:2yIVQuPkO

224

ツバキ戦は突進見してから2Cで大丈夫だよ。
カウンターになるからそこから烙印ゲージ70%~100%回収出来るよ。
あとは対空をしっかりすれば全然いけると思うよ

277 : 名無しさん : 2009/12/25(金) 02:47:34 ID:vDxucXhI0

ツバキに関してはあまりに抽象的すぎる
相手キャラが何をしてるのか、狙いはなんなのかすら理解せずに勝とうなんて虫が良すぎる

とりあえず逃げてチャージに関してはムキになってJ6Dで追いかけない
かといって完全放置ではいいようにゲージが溜まるので
とりあえず腰据えて構えるなら6Dを置くくらいに留めて
前に飛んでJ6Dの間合いに入りプレッシャーをかけに行く

ここでJ6Dを意識させた裏として霧を吐いたり
とにかく位置取りでチャージを中断させることを覚える
突進がウザいなら6Dに重なって動く
6Dを何事もなく設置できたと仮定して、前Jから6Dに重なってるだけで
ボディタッチに関してはとりあえず安全

6Dが突進に当たるような高度まで下がってきたら

突進に対する抑止力になるので霧を吐くなり飛び越してくるのを見越したり再度6Dを張り直したり

固めのラッシュに関してはあまりにチャージキャンセルが多いならリターン勝負で2Cをコスってしまうのも1つの手
ツバキのゲージ状況が悪ければリスクは重いものではないので
例えガードされても見せるだけでも価値はある

2C意識で連携の手が緩まればバクステや飛び逃げも機能してくるし
フェイタル取れて、上霧なんかが出てた日には致命の一発になり得る

ちなみにツバキのリバサ昇竜は5Dを重ねれば両者相打ちカウンターになるので
カスタメージと引き換えに烙印が溜められる

捕まったら細かく動いてくる上に機動力も悪くないキャラなので
対空対応で後手に回り続けてもあまりいいことが無い
強気の選択肢(2C擦りや前J登り空投げ)を推奨するわけではないけど
火力差という最大のアドバンテージを生かさない手は無い

297 : 名無しさん : 2009/12/25(金) 12:39:15 ID:BCVK4cKY0
なんか賑わってると思ったら長文多いYO、やっぱり人増えたねー
椿2CにAダイブとか当たらないかな、ダイキャンからためられるし

316 : 名無しさん : 2009/12/26(土) 00:46:32 ID:xTyfomHUO
迷彩(イコール0)いるか？

317 : 名無しさん : 2009/12/26(土) 01:20:34 ID:3FqrmMm20

315

前ジャンプとかでプレッシャーを与えればいいんじゃない？
俺はチャージに対しては前に出るようにしてる

315 : 名無しさん : 2009/12/25(金) 23:44:16 ID:bx4tWERwO
ふももツバキにてこずってるみたいだけど、(動画で相性の話はしたくないが)
ツバキが離れてチャージするときは、こちらはどうすべきだと思う？
俺は6D、霧、迷彩揃えるまでJDも出さないけど、確実に5本溜められる。
それだけあると、ツバキの攻撃痛いです。

ツバキ戦でLV5にされるのはテイガー、アラクネは仕方ないような気がする。
アクセント程度に開幕C鳥するくらいしか自分はやってないな。
コンボが痛いってのもあるけど、D突進が割とやっかいだよな。
ヒラヌル見てから普通に間に合うし、飛び道具抜けてくるし、
地上でガードしちゃうと粘着はじまっちゃうし。

582 : 名無しさん : 2010/01/11(月) 08:00:44 ID:fsxCT/Lc0
あと最近ツバキ戦やってるので書いてみる
wikiの のとこにあったテンプレ使わせてもらいます

【開幕】CG溜めに下がるのが普通か？前後ジャンプ様子見か5B5Aなどダッシュ読みしてもいい
【地対地】あんまりやれないがツバキ5B牽制には2Aや2Cが勝てるタイミングあり
【地対空】ツバキのジャンプ攻撃は弱め。対空は一通り機能する
【空対地】相手の2Cに大体負ける、低空J4B先端ぐらいの位置では振れる

PQでスカすなら5Aがしゃがみ姿勢にあたらないので出現後は5Bか2B
ぶっばるならFマルG。ダイブは2Cに当たらない高さで出そうとすると
見てから対処されがち。2Cを空振りさせられる位置ならよい。

【空対空】基本勝てるが滑空投げあるのを忘れない。鳥は出てしまえば負けない

【近距離】下段くるのはスラ以外密着のみ、チャーキャン使った固めは2Aで勝てる程度の密度
バリガ張ってるとすぐ離れるが端付近ではまた固められてしまうので
暴れるかどっかできる崩しを見切る、ガー不は困ってるときの定番だから意識

【中距離】相手の5B先端付近、一旦ガードしちゃうといれっぱでは抜けられない
とはいえヒット確認から何かできる感じではなさそうでどっかでは密着しにくる
そのタイミングでバクステしちゃうとそのままダッシュで追われてしまうので
5B > 5Bに対してはバクステ、それ以外ではジャンプという感じか。

【遠距離】CGあるときはD閃あるため横の距離もそうだが縦の位置も考える
適当JD6D霧とか抜けてくるので相手が地上にいるときは安易に置かない
空中チャージ中は霧と6D置けるのでそのまま攻める、地上チャージはJD刺して霧
相手が溜めに行った段階で最低でも霧は当てないと後々厳しい、ここは丁寧に。

結局チャージと引き換えに霧当てたらあとは近距離がんばれって感じで勝率悪くなんとかしたい
つつこみどころあると思うのでぜひ教えてください。

583 : 名無しさん : 2010/01/11(月) 10:01:30 ID:nv37ijZQ0
対策が俺と同じすぎて泣いた

584 : 名無しさん : 2010/01/11(月) 16:52:08 ID:1U0283Yw0

【空対地】

2C対空当たらない高さからJD
ハイリスクハイリターン

2C直ガでJ4Bが刺せる?らしいけど高さに寄るかも

585 : 名無しさん : 2010/01/11(月) 16:54:27 ID:WiE8o3GA0

ツバキほんと空対地ツライね ダイブJ4Bが見てから?で潰される PQで誤魔化すしかないのかな
ガー不が来たときみんなどうしてる? ジャンプとかバクステで逃げてたけど
リターン取りに前ダッシュとかありかな?
地対地は結構2Dが使えた気がするんだけど気のせい無敵?の突進攻撃が怖いけど

ツバキ側対空

2C

したらば(ツバキスレ、2,3,4,5-616)

アラクネの上に霧があるときの2Dを連打してくるときにB剣

419 : 名無しさん : 2010/01/21(木) 00:10:46 ID:1FiNefIw0

アラクネに連コしてきた
気付いた事と疑問点箇条書きにするんで意見ほしい

勝ちパターン

チャージ2個以上貯まった状態で地対空or空対空or昇竜ヒット > D翼から画面端で殺しきる
3~4割以上リードして残り30~40秒くらいならガン逃げからタイムアップ勝ち
チャージを優先するべきか の要塞作り阻止に走りまわるべきか?
チャージ3つ貯まる頃には要塞完成してるから立ち回りがツライ
かといってチャージ無しではギリ貧になる

みんなどうしてる？

霧

高空での霧にC昇竜すべき？それとも地上に降りてくる所を狙うべき？
C昇竜chからはダメージがとれない上、烙印30%増えるからやらない方がいいかも
地上で捕まえる方がリターンはでかいが、J2Dもらったりすると一発烙印で涙目
烙印30%増えるの覚悟でJB、JB・B空対空から引きずりおろすのが一番リスク低そう
鳥の対処に難あり

各種霧発生後

纏い霧に触れないで に触るには5B先端、各種風でしか無理っぽい
椿 追尾霧 ヒラヌル の位置になったらどうすればいいか？
上空霧はあんまり気にしないでいいと思う

烙印時

正直よく分からない
基本バツタでガン逃げ
抜けれそうならC翼で位置入れ替え
ワープはガンダッシュで逆に逃げたりC閃したり
烙印コンボ後の、画面端で霧&ヒラヌル設置2Dされた時に一番リスクの低い抜け方があれば教えてほしい

長文乱文申し訳ない

421 : 名無しさん : 2010/01/21(木) 03:43:29 ID:9OBZXbPM0
アラクネ戦は要塞覚悟で溜めきっちゃうな、それこそ5まで

チャージ中に貰う烙印を30%までに抑えて
各種霧に突っ込みつつワンタッチで勝負を決める
ゲージ全部吐いてでもダメ取ったらあとは再び溜めつつタイムアップ意識

423 : 名無しさん : 2010/01/21(木) 12:42:25 ID: SXzKbqd6O

では、自分も
チャージは3か4まで最初に貯めます、そうすると相手は次のラウンド、チャージ嫌がるのでそれを迎撃します来なかったら来ないでチャージ
高度霧は何回かC槍見せます、そうすると相手は警戒して高度霧の回数減らしてきます、そこで2Cって感じでやっています
固め中は5Bを何か餓頭みたいになる攻撃で空かされる可能性があるので時々2B混ぜてやっています
烙印は何とか見えるのでガードまたはCAで離す
距離が離れているとき虫の間を縫ってB剣またはD閃...リスクはかなり高いですが成功すると相手はちょっと警戒します
ちなみに三回烙印付くとほぼタイムアップ負けしますので注意を
こんなところですかね？

あと、高空霧にC槍は>>419の言う通り烙印ゲージ増えるからやめといた方がいいと思う

426 : 名無しさん : 2010/01/21(木) 16:24:06 ID:2pjORuFs0

アラクネの中段 6A、6C、JBは慣れれば見える
中段JCの表裏は知らん。
蟲は全部上段だから、本体の位置にだけ集中
ガーブラがやばいときは
残り烙印ゲージが多ければ、CAで時間稼ぎ。

少なければ割らせて多少のダメージもらうか判断すればいい

606 : 名無しさん : 2010/02/06(土) 19:34:43 ID:S0C0vm7w0

最初CG溜めて

遠距離相手6DにD閃

J4Bに2Cからコンボ

端いったらCGより起き責め重視

怖いのは相手ゲージがある時

インバースやCAインバから烙印~がけっこうきつい...と思う

インストールゲージがL1もあれば、ノーゲージ3000ダメは普通に出せるし、L2あればノーゲージ5000ダメも可能

ゲージ消費とはいえ、L5画面端投げからの7000ダメも実用的という話

- ・ アラクネには飛ばさないで地上ベタ

暴れる技が超必レーザーかDAAしかないからゲージ溜は端でガト22Cとか当てた後ちょっとずつ溜める感じで常時張り付き

離れててアラクネ飛んだら236Cで無理やり下に潜り込むのもアリかな？

5B先端間合いで2Cに注意というかこれくらいしかない

対空は取りあえず2Cでやってるが今のところ問題ないかな？

転かされてリバサ昇竜はやると死ぬ

というのもアラクネの5D重ねが安定くさい

ちなみにカウンタもらう

烙印ついたらガン逃げ

ハイジャンプから空中214で逃げたりもうなりふり構わず逃げる