

## 対戦動画

[ニコニコ2010/6/12うpまこと\(アラクネ\) VS ぶっぱ\(ハザマ\)](#)  
[ふも\(アラクネ\) VS 試作品せきど\(ハザマ\) 3:51より](#)  
[ニコニコ2009/12/23upふも\(アラクネ\) VS 下田\(ハザマ\)](#)

## ハザマ対策概要

- 最遠距離うしろ通常ジャンプ霧出し
- 相手の真上近く高空で霧出し
- ハザマJDの着地をJDで狙う。
- ガシヨウキヤク爆発しろ。

## 基礎知識

- バリガ大事。
- 2B直ガ飛べる
- 5B>2Bは直ガでも連続ガード下段
- 6Cで攻め終了
- 空ガ不能は2C,牙昇脚,ジャコウ
- 6Aは5AB,2ABより
- 3Cガード ジャバキで暴れ潰しをしないようだったら5A(直ガで5B)
- 蛇刹構えをみたらジャンプガード
- レッセンガ直ガで5A暴れ(空中直ガはJB)通常ガードはバクステか大人しくする。
- ガサイショウすかしたらJ4B
- ヒレントツメは高さによってハザマの有利Fが変わる。高いときに2起き上がりで?????
- ウロボロスガード後、中央はバクステ。直ガ5Cで割り込めるがガードされる。
- ウロボロスC派生
- 後転狩りハザマ5D

## 確定反撃

### 5A

---

- 6A直ガ(2Aも)
- 6B直ガ

### 2C

---

- ジャコウスカ

### 5D

---

- ジャヨク

### 5B

---

- カウンターアサルト(直ガで5D)

## ガシヨウキヤクへの反撃

- 空中直ガC鳥、端高空は空ダJ4B、端低空は2CNH
- 地上通常ガード、垂直ジャンプC鳥、端は2Dか2CNH
- 地上直ガ2C f c

## 空対地

### アラクネJBに対して

ハザマ2C(相打ちが多い。) JDで勝てる。  
牙昇脚 各種空中制御やPQですかす。  
空中バリア直ガでなんか反撃できるのか？

## 地対空

### ハザマJ2C表には5C

### ハザマめくりJ2Cには浅めにはアラクネ2B 深めにはアラクネ5A

## バーストポイント

- ミズチ

アラクネは反撃間に合わない？

## したらば(アラクネ7の994まで)

- ジャヨクに5D相打ち
- ハザマのガントレットハーデスみたいな技は見てから2B>5D余裕でした  
みてからはきつい+カウンターもらう気が...

- 地上ウロボロスに3C

3Cが先端で当たるとダイキャン後のDが当たらないので注意。

- 烙印中でもヒラヌル置いておくと、相手の逃亡のけん制にはなるよ
- ハザマはヒラヌル使うと死ぬよ。
- ハザマにはヒラ、霧どっちも重要だと思う

ヒラは下がればウロボロスに対して盾になるから霧、JDなんかを出しやすくなるし、あっちこち飛

び回って空対強いから霧以外だと烙印溜めにくいし

- 安易なjB重ねはしない。サマソカウンターで食らって痛い目みます。
- 安易なjB重ねをあえて最初に見せておく。サマソ狙ってるのがわかったらバックジャンプj3D、サマソ一点読みですが見せておくとjB後択りやすくなります。
- ラムダ戦も使いますが、APQ、BPQから2C、FC取れるとおいしいです( \*)
- ウロボロス飛んでこない場合はj6D、全部判断するのは難しいですが...最近は
- 烙印中はターザンされますが慣性でハザマが結構動くので適当なところにD虫、B虫をばら撒いて置くのも有効だと思います。
- 個人的な対策ですが、以外とぶっぱダ イ がいける気がします。ハザマは近距離でのコンボするには前ステ 5Bもしくはウロボロスで反撃しなければならず近距離でのウロボロス、ガード後即前ステは慣れないと対応しづらい
- 最遠距離まで離れて6Dヒラヌル設置後、相手のJDでヒラヌルを消してくる場合は、HJでおもむろ距離詰めておいて、相手の着地にJ6Dを刺す。
- D(ウロボロス)ガード>飛んできてJA着地とかの後、コマ投げや下段通常技、読めたら直ガ6Cで勝つのが現実的。50%あれば一発烙印。リスクリターンは合ってる。
- 下段の必殺技?も6Cで勝てる。IDみたいな中段技だったら乙。

## したらば(ハザマスレpart 1 ~ 5の903まで、)

- 低ダで裏周り着地でアラクネ5Cをすかす
- 着地硬直になんかさす(超必殺)
- 着地硬直にDをさす。
- 6DとJDで霧を落とす。

## ハザマの火力

- ジャヨクFCから6k+ゲージ46
- ガシヨウキョクFCダメージ4518
- 5Bダメージ4100ケージ55