

## その1...火力の向上(CPU戦で練習)

### コンボ精度を上げる。

誰でも確実に強くなれる方法。筋トレみたいなもの。  
ラグナに勝てないと愚痴る前に基礎コンボが完璧にできてますか？  
コンボが安定しないようなら対人戦よりもCPU戦で練習した方がいいです。

[基礎コンボ](#)  
[ダイキャンのコツ](#)

### ヒット確認 コンボ選択

ヒットした距離、端もしくは中央、ゲージ有り無し、残りの烙印ゲージ、  
相手ライフ、残りタイムで最適なコンボの選択をする。

(例) J B ヒット時のコンボ選択

- ・立ち喰らい(密着)

ハザマライチツバキ 5 A 6 B 始動(烙印30%)

それ以外 5 B 5 D 始動(70%)

- ・立ち喰らい(やや密着) 5 A 6 B 始動(30%)
- ・屈喰らい 5 B 5 D 始動(70%)
- ・立ちCHor屈CH 5 D 始動(70%)

- ・JB先端ヒット 2A>2C

- ・ゲージあり距離問わず 2A>2C>少し待ってrc>5D>前hjc>JA>JC>J2D

### 烙印中のセットプレイを覚える。

[烙印時連携](#)

烙印時捕まえられなかったり、崩せない場合もCPU戦で練習した方がいいです。  
対戦動画も一緒に見ると分かりやすいです。

- ・烙印時の捕まえ方

5Dで烙印 そのままコンボ 補正切り 蟲起き攻め

JDで烙印 蟲起き攻め

J6Dで烙印 蟲起き攻め+Aダイブ

その他 基本はC蟲ガードさせてAダイブや端ワープ+BA蟲

- ・烙印時の崩し

3Aからの固めを覚える。

崩しはいろはす式とヴォルビック式で十分。

相手が端に近くなるよう位置を入れ替える構成も覚えておくと損はない

## その2...立ち回り

コンボとセットプレイを覚えたら次は立ち回り。

### 基本的な動き

[空中制御](#)

[基本的な動かし方](#)

- ・地上にいるとき

地上戦は弱いので後ろハイジャンプが基本行動。

遠距離2D。至近距離では5A暴れ。

対空は5Cや空投げを意識しましょう。

#### ・空中にいるとき

空ダッシュJ4Bが下方向に強く攻めの要になります。  
単純にかぶせるだけでは落とされるので各種空中制御やワープでタイミングをずらしたり霧を出して的確を絞らせないように。  
降り際J6Dは隙が少なくとても強力な遠距離牽制です。

#### ・遠距離

霧や6Dを出しましょう。相手キャラによってはみてから反撃をもらうので注意。

#### ・JBを被せたら

ヒット時 コンボ  
空中ヒット時高め 5A>6B  
空中ヒット時低め 5Dでダウン狩り。昇龍持ちに6B  
空中ガード 2B、5C、空投げ  
ガード 5D、2A、6A、投げ  
バリアや直ガ 2A、6A、投げ

ガード後ジャンプ逃げされるようであれば空投げ。  
暴れるようなら昇りJC

### 確定反撃を覚える。

確定反撃をいれてますか？

これは立ち回り以前の問題。

例えばラグナのCインフェルノディバイダーに対して、アラクネは9000近い反撃を入れることが出来る。

最低限相手の無敵技には確定反撃を入れられるようにしよう。

[ラグナ対策](#)

### みてから攻撃を差し込む

開幕ライチの2Cをみてからアラクネ2C。

バングやハクメンのD系スカをみてから攻撃。

デッドスパイクやジン6Dをみてから5A。

隙の大きい技、発生の遅い技にはきちんと差し込めるようにしておく。

### 動画をみる

キャラ別対策のところに対戦動画があるのでみる。

- ・霧はいつだしているか。
- ・ヒラヌル(6D)はいつ出せるのか。
- ・どのように空中制御をしているか

## その3...防御面の向上

### 切り返し

相手の中下段投げが見えないうちは下記の選択を意識してみよう。

- ・後ろジャンプいれっぱ

## 金バースト

- fインバース
- カウンターアサルト>fインバース
- 画面中央でバクステ
- 5A連打

## 投げぬけ仕込み

緊急受身後や相手のジャンプ攻撃ガード後、小技から相手が走ってきた時に1ABCで投げぬけ仕込みバリガをしておく。

これは小技>投げでリジェクトミスになってしまうが初心者は気にしない。

投げモーションが7F、投げ抜け猶予が13Fなので投げモーションみてからで、上級者は多分抜けれるが意識していないと難しい。

投げの来る場所を経験的に覚えていこう。

## 中段

発生24Fの中段は立てるようにならないと勝負にならない。

みえるようになるには

- 1, 中段に繋げられるリボルバーアクションを覚える
- 2, 緊急受身後やジャンプ攻撃ガード後に意識する。
- 3, 中段の発生モーションを覚える。(ラグナの6Bだったら足を上げる動作)

みえないうちは来そうなところでファジーガード(途中まで下段ガードで遅めに中段ガードに切り替える)。

## 直ガとバリアガード

直前ガード(ギリギリガード)

はデメリットがないのでできるだけ狙っていった方がいい。

最初はジンのC霧槍の2段目が狙い安い。

直前ガードができると特定の技を直ガした後に安全にジャンプ逃げができたり、確定反撃を入れることが出来る。

バリアガードは