

# キャラ対策-アルク



## 基本

壁際で地上投げをされると地上に叩きつけられる場合がある。この場合ネロと壁の間に隙間が出る。表裏注意。

アルクのダッシュはネロにぶつかると裏に回る。

## CS

### 基礎知識

【下段：2A 2B 2C EX波動の最後 波動三段目（236A 236B）地上A,B,E Xソニック】

【中段：BE5B BE4C JB JC J2C 波動三段目(BE214B) B肘追加BE5B】

【ガー不：BE5C】

【ガードさせてアルク有利：地上Aソニック、空中A,B,E Xソニック、BEA波動（初段）、BEB波動（初段）】

【カマキリ反確：中距離で存在 +AD AAD】

【CFネロのAカラスをダッシュで：ダッシュの最後のみ避けられる。走っている場合はアルクに当たる】

【FネロのBカラスをダッシュで：もぐれない】

【CHFネロのB蛇をダッシュで：スルー】

エリアルJ2C後、ソニックで全方位受身狩りがある。壁際でコンボをBEB波動でめられると隙間が空く。表裏注意。

## 対CS

### <攻め>

BE5C先端を絡めた固めが持続させやすい。

立ち回りでもBE5Cが機能するので、暇があったら振るといいこともあるかも。

空中技で蛇を無効化しつつ攻撃してくることがあるので、蛇を召喚した後も気を抜かずに立ち回ろう。

コンボはなるべくBE5Cめ鹿出して、端でBE5C先端&動物召喚で抑えこむようにすればよい。

### <守り>

捕まったら延々固められてゲージ回収され、相手がMAXになったら強気に攻められ、中段などからでもゲージ使用コンボで大ダメージを受けて死んでしまう。幻想種差し込みかシールド幻想種で要所所所でごまかしたりしないときつい。

## 対FS

## 対HS

## FS

### 基礎知識

【下段：2A 2B 2C B波動】

【中段：6C JA JB JC B肘後BE5B】

【ガー不：BE5C】

【ガードさせてアルク有利：2A, 5A】

【カマキリ反確：AD AAD】

【鴨音：ある】

【CFネ口のAカラスをダッシュで：ダッシュの最後のみ避けられる。走っている場合はアルクに当たる】

【Fネ口のBカラスをダッシュで：もぐれない】

【CHFネ口のB蛇をダッシュで：スルー】

アルクのB波動ループはネ口にとっても決めやすい。大体3ループすると思ってよい。高火力なので5000も覚悟しておくこと。

エリアルJ2Cでなくても全方位受身狩りはない。個別に受身狩りはある。前受身はやや狩りにくめ。その場、後ろをJ2Bで狩られるとB波動ループで悲惨なことになる。

B波動ループ後はエリアル投げかBうるさいかA爪か。後ろの方ほどアルクの有利時間が増えるので暴れを控える。

## 対CS

### <攻め>

中距離での牽制はアルクの方が強い。そして下手に近づこうとすると爪や衝撃波に引っかかるので、バックダッシュとかですかしつつ距離をとっていく戦術がいいかもしれない。

遠距離で蛇出すことができたなら、向こうが飛びこんでくる軌道を読んで技を置いていく。JCは発生負けするので、置くなれば早出しが肝。

こちらが捕まえた場合は、シールド等リバサで警戒しつつBE5Cで削るか、空中投げをせずにお手玉を狙ったほうがいい。

### <守り>

中距離までは向こうの好き放題やられるが、ガードを固めて時々イレッパを狙う方がリスクがなくてよい。

中段に幻想種差し込みやシールドが取れるとだいぶ楽になる。2Aとかで暴れるよりは、こちらを優先させたい。

## 対FS

## 対HS

## HS

### 基礎知識

【下段：2A 2B 2C EX波動の最後 波動三段目 (236A 236B)】

【中段：BE4C JB JC J2C 波動三段目(BE214B)】

【ガー不：なし】

【ガードさせてアルク有利：なし】

【カマキリ反確：中距離で存在 +AD】

【CFネ口のAカラスをダッシュで：ダッシュの最後のみ避けられる。走っている場合はアルクに当たる】

【Fネ口のBカラスをダッシュで：もぐれない】

【CHFネ口のB蛇をダッシュで：スルー】

エリアルJ2C後、2Bか2Cで受身狩りされる。

## 対CS

## 対FS

## 対HS

## 敵情視察 第二回 - アルク (08/12/01) 視察対象：MBAA-BBSアルクスレ、洋スレ

## 概要

前作では五分か微有利くらいが付いています。攻略スレを読む限り、ネロがキツイという意見も見られ、今回もこちらにやや分があると僕も思います。  
今回は洋氏のスレに、前作ではありますがネロ対策がガッシリまとまっていたので、それを把握点にしましょう。

## アルクスレ

FSネロの話題が中心なようです。固めて殺す、とか七夜と同じようなことしか書いていない中、ある程度まとまった文を見つけたので、こちら辺から視察。

クレとかハーフのネロ対策。  
ネロは遠めで中空～高空をびよんびよんしてたらB肘出して近づく。  
相手が何か振ったらカウンタで相打ちか勝てる。  
あとは相手の低空ダッシュや着地に合わせて2C。

セットプレイ関連はパターン見てバンカーポイント探して拒否  
ハーフだとJBが下に判定あるので固めでかなり機能する  
アーマーで5A対空が今回機能しないから前より厳しくなった  
立ち回りで振ると死ぬから封印推奨

アルクへの基本戦略は、「地上行動を多めに」です。  
肘は判定が強く、固めも立ち回りもかなりめんどくさいですね。2Cも姿勢が低くなる分、JBがスカってがつつり2Cをもらってしまいます。  
しかしこっちはネロ、空なら空、地上なら地上の戦い方があります。  
CS・HSネロの5Bは、姿勢が高めのアルクの前ダ、またJ軌道的にも5Bは刺さりやすいと言えます。中～遠距離では5Bを意識させましょう。ふところに潜られると、逆にしゃがみ攻撃が差し込まれるので注意です。こちら辺の距離になったら一度仕切り直すのがいいでしょう。相手がダッシュ2Cで強引に割ってくることも考えられますね。  
セットプレイはこちらも普通の対処でいいと思います。昇龍とバンカーに気をつけましょう。5Aも七夜同様、バツキャラのネロにとってはやりやすくなりました。

HアルクでもそれなりのFネロ相手に十分戦えるけどなあ。  
個人的にCよりHのが戦いやすい、やっぱJBの存在がでかすぎる。

基本地上べた付きの蠍のぎりぎり範囲外をキープしておいて、  
蠍2段目スカしたらダッシュ立ちA(先端)と投げの2択を迫る。  
ガードされてもHだから割れるだろうし悪くはないと思うよ  
Aカラスはダッシュで当たらない。Bカラスは自分から前に行ってガードで消す。(相手の位置次第)

アルクのJBは辛いですね。発生早め、判定も強いので、アルクもワルクもガシガシ振ってきます。空中の置き技には、上りJBの差し込みには十分注意しましょう。また対空の2Cも横殴りには弱いんです。アルクの下りJBは下向き判定がそれなりにあるので、振るときはよく見ないとがつつりカウンターをもらいます。  
Bカラスの消し方はすごい強引ですね。僕自身 **研究不足** でなんとも言えないです。遠距離ならばサイさんか2Cが機能しそうですが・・・。FSなので、Aゲロでごまかしておいてもいいと思います。突っ込んでくるのが見えたら、もう一度Bカラスも間に合うでしょう。

汚物設置 >

見てから低ダから攻める。

垂直 J (ガード仕込み)

2 C > 2 A

は己の反応次第。 は安定する(蟻螂の範囲外だから)。 も反応次第。

どのゲロかわかりませんが、ゲロと言えばAゲロだと思います。

固め時ならば、 は5BかBカラスで相打ち狙い、 も5Bが刺さりそう・・・実証求む、 はちょっと辛いですね。相手の反応とゲロの戻り具合によるので、完全に読まれたときだと思います。

セットプレイ

正直気合で抜けるとしか。

Fだと鹿じゃなくゲロなんでかなり性質が悪いですね。

ゲロ(投げぬけは厳禁)

抜け方

H I T と H I T の合間に垂直 H J > 前 J (H J)

凌ぎきる

投げ返し

オススメは 。中段見えない場合は見えるように練習すること。 は一発逆転用 w

有効な切り返しが無いようです。凌がれても、最低でもターンが継続するよううまくフォローしましょう。

こっちが上

置き J B とめくり J B で頑張る。

こっちが下

先出し昇り J C かガード仕込み空投げか差込 J A (近い場合)

2 2 B (一発狙い)

Y軸同じ

不利です。ガード仕込みながら逃げましょう。

あえて振るのなら置き J C がベター。正直付き合うべきではない。

出来るだけ地上アルク、空ネ口の構図にすると戦いやすいですよ。

こちらが下の時は、JA出しても勝てません(先置き以外)。おとなしく降りましょう。

こちらが上、もしくはY軸が同じ時は、JAで押さえ込みが有効。タイミングを計ってプレッシャーを与えましょう。JCはアーマーがはたらくかちょっと不安なので、置くときはちゃんと見ましょう。

正直僕自身がアルクとあまり戦えていないので何とも言えません。ごめんなさい。しかしあちらも決定的な攻略策が見えません。

ならば、前作の攻略を参考にし、把握点をはっきりさせておきましょう。

## 洋スレ

ひろし、もとい、洋氏のスレでがつつり載ってました。

ぼくがわざわざコメントをするまでもないので、反確・対処等々しっかり覚えておきましょう。

287 名前：洋[sage] 投稿日：2007/11/15(木) 10:42:00

>>286

現在の思考で考えてみて、

まず技の相性的なものを考えると、空対空でアルクが技を先に置いてネロのJA、JBの攻撃判定と

共にでるやられ判定を潰しにいても確実に相打ちになるんじゃないかなと思います。

そして、先に置かれていたらひどい目に・・・(ノ`)

勝てる方法としては、アルクの性能で考えると下CやBうるさい！位置によって立ちA、B肘、

性能で考えないとぶっぱなし昇りJ攻撃で相手の体を先に叩くかシールド関連に頼るかって感じだと思います。(J下Cでもいけそうですけどいろいろと難しそうです)

んでネロがJAをだす場面はアルクの接近用のジャンプ行動(前ジャンプや低い高度の空中ダッシュ)

に対して昇りで置く場面と、ネロが固めてる時やネロの下Aがあたらなそうでなんか微妙な距離でお見合いした時とかに昇りでJAを出してくる場面が思いつき、

JBをだす場面は適当に逃げながら振る場面や、JAと同じ固めてる時、そして攻めるための

中距離からの空中ダッシュJB、アルクの置きJ攻撃？アルクの接近用のジャンプ行動？

を潰すための昇りバックJB(JAのフォロー系だっけ？)が思いつきます。

上記の対処方法としては

- 昇り置きJA

ダッシュ中にもし確認できればそのまま裏に回れるかもしれないです。けどたぶん、JA後の相手の行動を読んで動くのが一番無難だと思います。

- 近距離での昇りJA、もしくはJB

下CやBうるさい！等で無理やり潰して「見せたり」するのが重要だと思います。こちらからの昇りJ攻撃等は不安定なのでなんとも言えないです。ガードが一番いいかもですw

- 逃げながらのJB

立ちAで相打ち狙いに行くのが無難かなと思います。

- 空中ダッシュからのJB

距離に寄りますけど、離れていてB肘が地上の相手に当たらない距離ならばB肘を置いて

空中ダッシュ系統の攻撃を狩りにいけるとと思います。近い距離でぶっぱなすのもありっちゃあ

ありなんですけどねw昇り前JAで当てにいてもいいと思います。

- 昇りバックJB

いまいぢわかんないんですよ～(;・`)

やられた時はうわっ！うめえ！！(´。´)って思うんですけど、しっかりと覚えてない・・・(; ; `)なんかの釣りだっけ？

なんか見当違いな所にいつてるっかもしれないですけど  
とりあえずJA、JBに関してはこういう風に捉えています。  
長文でごめんなさい。自分の立ち回り方はまた今度でw

また、

316 名前：洋[sage] 投稿日：2007/12/05(水) 09:54:33  
なんかネロ攻略的な話がでたので軽くメモ的なものでも。

- ネロの立Bはどこでも下Cで殺れる
- B蛇在中時の立Bを下Cで狩った後、JやEX爪で避けれる
- アルクのJ下CはネロのJCを3段までとれる、ほか勝てる
- ネロの下Aはアルクの下Bでもくれる
- B蛇はB肘ですり抜けられる
- 攻撃中に蛇が足元に来た場合はJ下C、EXうるさいで回避できる
- A蛇時などに下Aカウンターさせた時J下Cつながる
- ネロのJCには置J攻撃で100%勝てる。垂JC
- B肘でJ攻撃おとせる（中距離）
- Bうるさいめりこまない限り勝つ
- 立B振り下ろし相殺、高JBに負、立B 下A 下C
- ネロの下C真上からの攻撃以外置J攻撃でつぶせる
- 前Jから三段中段可
- ビート A鹿 一応EX邪魔で割り込み可
- ビート AorB蛇 低ダあわせればA蛇時反確、B蛇時固め+カモネ
- ビート EXカラス後 下Bで下A、下Bに勝つ、カマキリに負け 下B EX爪orEX  
邪魔
- バクステ狩り 立Cor下C

また、

469 名前：洋[sage] 投稿日：2008/02/19(火) 06:07:18

>>465

書いたネロ対策も細かい状況は書いてないからわかりづらかったと思います。  
まっJCだけ言えば、ネロがJCを出してきそうな状況でそれよりも早くJCをだしておけば  
ネロがJCをだしても潰していけてそのまま空中ダッシュからコンボにいけるので  
慣れるまで練習するのがいいかもしれないですねー

あとネロがJCを出す時は一般的にA、B蛇を出した時や、EX鹿を出して空中に滞在して

ところを狙うような状況だと思うので、そこでJCを出すタイミングを見てみるといい  
かもしれないですね。

ここからMBAA対策、

742 名前：洋[sage] 投稿日：2008/11/19(水) 01:50:07

>>735

フルならB波動で十分元が取れると思うんでそれでいいんじゃないですかね  
ネロのスタイルによって若干違いはありますが、基本的にはVer.Bと同じ要領で対戦  
すれば

別に辛くはないと思います。

一応前のコメでネロ対策書いたことあるんで暇があればそっちの方を見てください

>>287,>>316とかかな

ちなみにネロはコンボが入りやすいんで好きな部類に入りますw

さすが洋さん、的確にして詳細。それだけにごちそうさまw  
ということで、同じ要領ってな具合だそうです。把握点をしっかりたたき込んでおきましょう。  
>>316あたりが最高。

- 逃げながらのJB

立ちAで相打ち狙いに行くのが無難かなと思います。

これは今回アーマーがあるのでこちらに分があると思います。選択肢としては薄くなったのでは。

B肘対策に蛇、蛇読みの前ダ・J行動に5Bと先置きJA、A蛇、まちがってもカマキリなんか出しても勝てません。

あとは前作のwikiを参考にして、最後に[動画リンク](#)の、洋氏の対ネロ戦を見て、しっかりイメージをつかみましょう。

以上です。こんな技が効いた、とかこうすればいい、ここ違う、なんてのがあったら随時募集です。