

アラクネ (CV : 疋田 高志)

身長 : 20~220cm
体重 : 5~1000kg
血液型 : 不明
出身地 : 不明
誕生日 : 不明
趣味 : 不明
大切なもの : 知識
嫌いなもの : 無知

バックボーン

無数の蟲を体内に宿す、魔道の探求者。

現在はカグツチの地下廃棄施設に住み着いている。

自身の存在を維持するために、大量の生命力を必要とすることから、人間やカカ族などを襲っていた。

だが、ある時今までとは比にならない力を感知し、動き出す。

性格

理念や価値観が人間とは大きくかけ離れており、その言動の意味を察することは困難である。だが、行動の目的は知識を得るということに集約されているようだ。

概略

体力10200

見た目どおりのトリッキータイプ。

地上ダッシュとバックステップは一定距離をワープするタイプ。

空中ダッシュは2回まで可能で、終わり際にふわっと浮き上がる軌道を取る。

全体的に重量感ある緩慢さだが、緩急のついた動きが可能なので、対応させづらいのも特徴。

各種飛び道具による弾幕で相手を抑制し、本体による打撃で崩すのがこのキャラクターの基本戦法。

ドライブ技『クリームゾン』等を相手に当てると相手の周囲に紋章のような“烙印”が付く。

烙印成立後に画面上バストアップ下にゲージが出現し、このゲージがなくなるまで烙印モードが続く。

烙印中は対応したボタンを押す（正確には、押しているボタンを放す）と自動的に画面外から蟲による追尾攻撃が行われるため、相手の行動を抑止できる。

その間、アラクネ本体は通常通り動けるため、蟲をガードしている相手を一方的に崩しに行けるといふ寸法である。

前作から烙印の仕様が大幅変更。各種D系技を当て、画面下の“烙印ゲージ”を満タンにするまで蟲シューティングが不可能に。

よって、立ち回りの中でいかにD系の技を連続で当てるか、というのが至上命題となり、有利な状況を作るのが困難となった。

無敵技等の反撃に向けた技は少なく、そもそもの防御力の低さや接近戦での弱さもあるなど、烙印への依存度が高いのは前作と同じ。

その点を留意し、強気に攻める時、反撃の好機を伺う時とを使い分けたい。

烙印成立後の爆発力は流石の一言。D系技の使い分けの奥深さもこのキャラにコアなファンがついている理由である。

コマンド表

分類	技名	コマンド	備考
ドライブ技	クリムゾン	--	コマンドにDのある技をヒットさせると相手に烙印がつき、虫を発射できる
必殺技	ゼロベクトル	空中で236D	
	y.トゥーダッシュ	空中で236C	
	PならばQ	214AorBorC (空中可)	
	イコール0	236B	
ディストーションドライブ	fマルg	空中で214214D	
	fインバース	236236C	

技性能

連 = 連続入力 (アラクネは合計 3 回まで同じ技を出せる)

J = ジャンプキャンセル

D = ダッシュキャンセル

C = 必殺技キャンセル

R = ラピッドキャンセル

通常技

- 通常技
- A 前方を引っ掻く(連・J・C)
 - B 多段ヒットするドリルを突き出す。Dが繋がり、以後蟲を当てて追撃することが可能(J・D・C)
 - C 巨大な口の形になり舌で舐め上げる。ヒット時は浮いてそこから空中コンボに発展可能だが、発生が遅い為単発ではまず当てられない。置き対空に使える(J・D・C)
 - 2A 下段。足元を引っ掻く(連・C)
 - 団子のように丸くなって花粉みたいな煙を上空に噴き出す。横へのリーチはほとんどない。対空として使えない事もない。上半身喰らい判定が無くなる為、相手の打点の高い技(A等)をかわしながら攻撃できたりする。(連・C)
 - 2B 地面を爆走する下段技。ヒット時は相手が浮き、CH時は更に追撃可能。2Aから繋がるほど発生が早く突進速度も速いため、確定反撃になる状況が多い。結構単発でも当たってくれる事が多い。とはいえガードされると反確なので多用は禁物(Rのみ)
 - 2C どの発生が早く突進速度も速いため、確定反撃になる状況が多い。結構単発でも当たってくれる事が多い。とはいえガードされると反確なので多用は禁物(Rのみ)
 - JA 前下側を引っ掻く(連・J・C)
 - 体の下部が剣山のような状態になって前下側を攻撃する多段ヒット技。対地技の要。
 - JB ダッシュ中J4Bで早く高度を下げながら攻撃できる為、「空中ダッシュ J4B」での飛び込みが強力(J・C)
 - JC ヒットさせた時相手を地面に叩きつける。JC JDが繋がり烙印付けできるので、空中コンボのメに重宝(C)

特殊技

特殊技

- A中に
6B 通常技の立ちAを6Bでキャンセルするとこの技に。体当たりで相手を吹き飛ばす
- 6A 相手の後頭部目がけて引っ掻く中段。ヒットした相手を引き寄せる効果
- 6B アラクネの足元で芋虫のような物が蠢く下段。発生が遅く、リーチも短い
- 6C 足を持ち上げ尖らせてから突き刺す中段。足元には喰らい判定も接触判定も無くなる。ヒット時地面バウンド効果。2A等の暴れ対策に
- C(追加入力) 魚のような形になり尾ひれで跳ね上げる。ヒット時浮かせ効果。空中ガード不可
- 2C(追加入力) 1.5キャラ分ほど前方を覆い尽くすように襲いかかる。ヒット時地面叩き付け効果。自動裏回りあり
- 3C 地面に潜って一定距離前方に出現しながら攻撃する下段技。発生は早く見えづらいが硬直は長いので、外すと痛い目に。前ダッシュ投げとの二択に使用。ヒット時のみjc可能
- 空中で
2A or 2B or 2C Aは前方、Bは真下、Cは後方にダイブ。ダイブ後、4or6で出現位置を調整可能。ヒット後は重複しないダイブでキャンセル可能。通称「ダイブ」。地上相手にダイブがヒットした時、地面につく直前に素早く2B>Bと入力する事で着地硬直を無くして攻撃でき、更にコンボが繋がられる。
- 空中で
6A or 6B or 6C 真横に短く突進しながら攻撃。通称「鳥」
- 画面端
の空中
で44 反対側の画面端に出現。動作中は被カウンター扱いなので注意

投げ

- 地上投げ (地上
で)6BC 球状になるように敵を丸呑みしてから上に吐き出す。fインバースによる追撃が可能でその場合4000近いダメージになる。4BCで投げた場合吐き出す方向が僅かに後ろとなり、fインバースの入力が左右逆になるので注意
- 空中投げ (空中
で)6BC 能 やはり球状になって敵を丸呑みしてから吐き出す。y.トゥーダッシュで追撃可能
- カウンターアサルト ガード
中に
6AB カウンターアサルトがまさかの投げ技。地上投げとほぼ同じだがダメージが無い。切り返しに乏しいアラクネとしては多用したいが、空中で受身を取られる上に横の距離も離れないため、ゲージ50%を使う割にあまり状況が良くなならない。一応、我慢してゲージを100%貯めればfインバース>Dによる追撃でダメージを2000少々稼げて烙印状態にも出来る。敵と自分の残体力、バリアバーストの有無と要相談

クリムゾン

以下の攻撃をヒットさせると、相手が烙印状態に。
烙印状態は、ゲージが無くなるか、攻撃を食らうと終了。

クリムゾン	D	リーチの短い音波。ヒット時は相手受け身可能なよろけ。BC蟲等を即座に出す事で追撃できる。(J・C)
	6D	1.5キャラ程前方の上空に、ふわふわと落下する蟲を召喚。再入力で古い蟲を消して、新しい蟲を召喚し直す。アラクネがダメージを受けると消えてしまう。飛び道具と相殺する？(ライチの棒にぶつかって消えるのを確認)
	2D	前方に蟲を投げつける。地面に落ちた蟲は跳ねるような動作をしてから土に潜って消える。投げる時と地面で跳ねた時にそれぞれ攻撃判定がある。アラクネがダメージを受けても消えない
	空中でD(2D) or 6D or 3D or 4D	地面からつぼみ状の蟲が飛び出す。Dはほぼ真下、3Dは2~3キャラ前方、6Dは4キャラ程前方、4Dは自分の後方に蟲が出現。空中で出せる下段技なので、ジャンプ攻撃をガードさせた際にジャンプキャンセルから出すとガードを揺さぶれる

以下の技は、烙印中（烙印ゲージがある状態）のみ使用可能。

烙印技	烙印中A 離し	相手側の画面端から中央の地面に向かって蟲が飛んで来る。ゲージ消費：極小
	烙印中B 離し	自分側の画面端から相手に向かって蟲が飛んで来る。ヒット時はダウン効果。ゲージ消費：小
	烙印中C 離し	4キャラ程離れた位置の地面から、自分に向かって蟲が飛び出す。ヒットした相手を引き寄せさせる効果。ゲージ消費：中
	烙印中D 離し	相手の頭上からUの字の軌道の蟲。多段ヒット。ゲージ消費：大

必殺技

・ゼロベクトル

3種類の軌道を持つ飛び道具。どれが選ばれるかはランダム。もう一度入力すると先に出した方は消えてしまう。ヒット、ガードを問わず、相手を烙印状態にするが、攻撃を食らうと消失する。又飛び道具扱いなので、カルル姉起動状態、テイガーのスレッジ、ハクメンのC振り等に当たっても消失する。
通称「霧」

軌道は以下の通り。

相手をゆっくりと追尾する。薄い円形。
相手の頭上に停滞し続ける（通常立ち状態で体力バーのすぐ下辺り）。濃い横長の楕円形。
自分にまとわりつく。わか状。

は攻めに使用。これを盾にしつつ空中からJB等でプレッシャーをかけられる。
はジャンプ防止に使用。地上戦になるので、6Dや2D等で地上牽制をしっかりと行う。
は守りに使用。この状態では相手は迂闊に攻められない。ワープを使って攻めに出ることもできる。

・y.トゥーダッシュ

車輪状に足を出して回転する空中攻撃技。空中コンボの繋ぎに。ちなみにこの技には高度制限があり、あまり低い位置だと出ない仕様になっている。空中コンボの際「鳥>車輪」と繋げようとした時、車輪が出なかった経験がある人の多くは高度制限に引っ掛かったせいと思われる。鳥をもうちょっと高い位置で出すように心掛けるか、「JA>鳥>車輪」や「鳥>(jc)>鳥>車輪」といった感じに間に別の技を入れる事で大体解消でき

る。
通称「車輪、ノコ、鋸、y」

・ PならばQ

幻惑用の移動技。ボタンで軌道が異なる。
消失中は食らい判定が無いものの、移動中は食らい判定がある所に注意。
通称「PQ」(A版使用時ならAPQと言う)

軌道は以下の通り。

- ・ 214A : 前方にジャンプと見せかけて、元の位置に戻る
- ・ 214B : 真上にジャンプと見せかけて、元の位置に戻る
- ・ 214C : 前ダッシュと見せかけて、元の位置に戻る
- ・ J214A : 前方にジャンプと見せかけて、地上に戻る
- ・ J214B : 真上にジャンプと見せかけて、地上に戻る
- ・ J214C : 真横にダッシュと見せかけて、地上に戻る

・ イコール0

透明になる。が、移動などの際に、揺れるエフェクトが発生する為、完全に見えなくなる訳では無い。
攻撃を当てる(ヒットorガード)か、攻撃を受ける(ヒットorガード)と効果終了。
ただし、蟲やゼロベクトルは効果継続。
通称「迷彩」

ディストーションドライブ

・ fマルg

地面に下段判定の穴を開け、触れた相手を引きずりこんで、大量の蟲で攻撃する技。
ガード不能攻撃だが発生は遅く、暗転を見てから回避可能。
ヒット後、すぐに硬直が解けるので追撃可能。
ヒット時は相手を烙印状態にする。
相手の対空技を空中ガードした直後や、空対空でもつれて相手が先に地面に落ちる時などに確定するケースがある。
通称「f q」

・ fインバース

真上にレーザーを放つ技。入力完了から攻撃発生後まで無敵時間がある。
投げから確定で入る。
ヒット時は相手は受身不能。投げから当てた場合など、高空で当てた場合は発生の遅い技でも追撃できる。
横にも短い攻撃判定があり、浮かせ+引き寄せ効果によってレーザーに巻き込む事が出来る。ただし、ヒット数、ダメージは下がる。
この場合、4 or 6のレバーで微妙に左右に動かせるので、少しでもヒット数が上がるように敵に近付いた方が良い。
通称「ビーム」

コンボルート

立ち回り

キャラ別対策

name

comment

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

- ごめ、ミス... これCTの話; --(きると。)
 - この方空投げだけでループ可能っぽい。
相手でしか確認できてないけど.. --(きると。)
 - 空投げ > JD > 5 D > JB > JC > JD
5 C (FC) > JD > 5 D > JB > JD
5 D (CH) > JD > 5 A > 追加 6 B > J6D

今ある一発ルートはこのくらいかな? --(ぬえ)
 - 烙印付きなら普通にループに持ってって攻めた方がいいだろ
--(名無しさん)
 - 烙印付きの時、至近距離で A H ,
ガードブレイクから一泊待って、
D放す C放す > アラクネ現れる > C 蟲 > D 蟲 > 本体 H I T

最初にバリアで弾かれない限り、避けられたことない。 --(ぬえ)
 - 烙印ループ、一発烙印コンボを見つけました --(名無しさん)
 - 刻印の付け方のコンボ教えてください --(名無しさん)
-

[外部：キャラ別攻略wiki](#)