

アラクネ (CV : 足田 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。重厚感ある容姿の反面機動力は案外重くない。
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。

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、蟲をガードしようとした相手を崩しに行けるという寸法である。

ただし、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。
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。

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無い。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)
 - 2C 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)
 - 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 真下にドリル攻撃。ヒットまたはガードさせた場合敵を踏み台にジャンプし、空中で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、更にコンボが繋げられる。
- 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

・ 地上コンボルート

2A>B>D>(B・C押し離し)>(jc)>(C蟲ヒット>B蟲ヒット)>空中コンボ
下段始動・烙印付与・画面中央付近推奨

画面端付近では蟲召還を6B6C離し又は4B4C離しとすると繋がるが、画面内での位置による微調整が必要

2A>B>D>(jc)>C蟲>JD>6Aループコンボ等

2A>B>D>(jc)>C蟲>JD>C>空中コンボ
与ダメが若干高い？

2A>B>D>APQ>APQ中に(B・C押し離し)>(C蟲ヒット>B蟲ヒット)>6C三段ループ、バスケループ
etc...

APQで距離を詰める事により地上コンボが入りやすいようにしている。APQを迷彩に変えても可
(その場合迷彩後少し前移動が必要)

2A × n > 2C

下段始動。2Aでヒット確認をする。距離がやや遠い場合、上のコンボのDが届かないためこちらで
代用

低空J2D>C>(jc)>空中コンボ

低空でJ2Dを当てると着地後空中コンボに移行可能

6A>D>(B・C押し離し)>(jc)>(C蟲ヒット>B蟲ヒット)>空中コンボ

中段始動・烙印付与・画面中央付近推奨

2D>(B・C押し離し)>(jc)>(C蟲ヒット>B蟲ヒット)>空中コンボ

牽制ヒットから空中コンボまで持っていきける

3C(BCホールド)>(jc)>JD(最速BC離し)>C蟲>B蟲>空中コンボ

jc>JDのタイミングが若干シビア。最速で出さないと繋がらない

ちなみに「BC離し>」の部分は「AC離し>C>」でも可。こちらの若干与ダメ高い？

6C>C>2C>(rc)>6C>C>2C

中段始動。ゲージ50%使用。ダメージ約4100

簡単にでき結構高火力なコンボ。ただし一部キャラには2回目の6Cが入らないので注意

6C>C>2C>(rc)>D>(jc)>空中コンボ

中段始動。ゲージ50%使用。烙印付けまで保障できるので基本的にはこちらを。相手と離れている
とDが当たらない事も

J6D>6B6C離し>空ダ>鳥>車輪>コンボへ

遠距離でJ6Dがヒットした時、6B6C蟲で拾う事で空中コンボまで持っていくことが可能

地上投げ>fインバース>D

地上投げ始動・高威力・烙印付与。ゲージ50%使用。カウンターアサルト始動にする事も出来る

ちなみにD後にjcして空中コンボに移行可能。ただヒット数の関係上受身を取られやすい

「6Aループ、バスケループ」(6A>6A蟲) × n

J2D>(6A>A蟲) × n > D>(jc)>空中コンボ

下段からの6Aループコンボ。画面中央限定。

6A蟲タイミング：A蟲が当たるくらいに6Aを入力。Aはホールド不要

他ループコンボみたく虫のタイミングを考える必要がないので楽

「6C三段ループ」(6C>追加C>追加2C>虫拾い) × 1 ~ 4

(6C三段>B蟲>6A蟲) × 2 > 6C(一段目)>6A蟲>C(二段目)>2C(三段目)>B蟲>6A蟲>(jc)>A鳥>A蟲
>(jc)>JC>JD

中央限定、高威力

B蟲6A蟲を使った6C三段ループコンボ。C蟲が絡むとダメが落ちるので基本はこれ。是非できる

ようにしておきたい

3ループ目は受け身取られやすいので、多少ダメ落ちても良いなら2ループで済むようにすると安定はする

B蟲タイミング：2C(三段目)が当たると同時にB離し

B蟲後の6A蟲タイミング：B離し後最速で6A離し

6C(一段目)後の6A蟲タイミ 6C(1段目)が当たった直後に6A離し。3ループ目はこれを入れないと
ング： 受け身取られる

(6C三段>6AC虫) × n

中央限定、烙印ゲージ消費が一番少ない

B蟲が入っていないのでダメージはわずかに落ちる

(6C三段>6B6C虫) × n

端用、2ループが限界？

・ 空中コンボルート

鳥>(jc)>JA>JB>JC>J2D>4A4B4C蟲>空中コンボ

烙印がついてない状態から空中コンボに入った時は、ほぼこのコンボ一択

4A4B4C蟲タイミング：J2Dが当たった直後に4A4B4C離し

空中投げ>車輪

空中投げ始動。投げ後の硬直を必殺技でキャンセル出来るので、追撃しておいて損はない

空中投げ>(垂直jc)>空中投げ>車輪

空中投げの後更に投げを狙ったコンボ。当然受け身は取られやすい。成功すればかなりのダメージアップを図れる。

空中投げ>D>空中コンボ

ある程度低空で投げた時は着地後Dが繋がる。

JC>JD

再烙印コンボ×その一

相手と距離が近いならこれが一番安定する。あんまり低空でJC当てるとJD前に受け身取られる事があるので注意。

A鳥>(jc)>6A蟲>JC>JD

再烙印コンボ×その二

上記×コンボより与ダメがわずかながら上がる。

6A蟲タイミング：普通にA鳥入力すれば勝手に繋がる。

「車輪ループ」(鳥>(jc)>鳥)>車輪>BC蟲) × n(3ループ目で受け身取られるっばい)

鳥>(jc)>鳥)>車輪(Cホールド>車輪中にBホールド>B・C離し>C蟲>B蟲)>空中コンボへ

烙印状態限定・画面中央付近推奨

車輪の後、相手が地面に落ちる直前にBC蟲で拾えば、着地してからもう一度空中コンボを狙える

ループも可能。画面端では蟲の出現位置を調整出来ればループ可能

ループ系では簡単な部類に入るが、コンボダメージは他に比べ安い。

BC蟲タイミング：車輪後相手が地面につく直前にBC離し

「ダイブループ」(A鳥>jc>A蟲>Aダイブ>(Bダイブ入力)>B蟲>Bダイブ>Cダイブ>BC蟲) × n

((垂直jc)>A鳥>(jc)>A蟲>Aダイブ>(Bダイブ入力)>B蟲>Bダイブ>Cダイブ>BC蟲) × 2>

(垂直jc)>A鳥>(jc)>A蟲>Aダイブ>Cダイブ>BC蟲>コンボ×

画面端以外推奨。各ダイブを盛り込んだループコンボ

最初の垂直jcは、相手と距離を離しておかないとAダイブが当たらず裏側に着地してしまう為。

ただし相手と距離が離れているなら普通に前jcでも可。

3ループ目は安定させるのがかなり難しい。基本は2ループで。

3ループ目でAダイブ>Bダイブ>Cダイブとやろうとすると、現状確実に受け身取られる様子。

A蟲とB蟲タイミン グ： 通常のA鳥、Bダイブの入力で勝手に繋がるので基本気にする必要なし。

BC蟲タイミン グ： 相手が地面につく直前にBC離し。3ループ目は特にこのタイミングがシビア。地面ぎりぎりでは拾わないと繋がらない。

立ち回り

基本は牽制キャラ。

2Dで地上からの接近を、6Dの設置によって空中からの接近を牽制する。

6Dが空中の高い位置に残っていて地面では2Dの蟲が跳ねている、という状況を作れたら、隙を突いてゼロベクトルを出す。

ゼロベクトルは敵を追尾するタイプが望ましい。体力勝ちしているのであれば自分を追尾するタイプを纏っておくのも悪くない。

ただし、体力バーの辺りを漂うタイプは敵との距離を保とうとする = ある一定以上は離れようとするため、あまり役に立たない。

可能であれば別のタイプが出るまで作り直したい。

敵追尾タイプのゼロベクトルを出せたら、6Dと2Dの盾を維持しつつ低空J6Dによる奇襲も混ぜて行く。

またこの時、余裕があればイコール0で透明になっておくのと更に相手の攻め気を削ぐ事が出来る。

相手が焦れて牽制に当たれば烙印状態、堅実にガードしていれば敵追尾タイプのゼロベクトルをガードして烙印状態になる。

牽制が有効に機能する相手に、体力勝ちしているのであれば、烙印状態にしてからも牽制を続ければ良い。

烙印状態での牽制では、2Dを出す時に3Dと入力すると良い。こうすると2Dの蟲が跳ねる場所の辺りにちょうどD蟲召還が出てきてくれるので、対地・対空を兼ねた強力な牽制になる。

またバリアガード入力を一瞬混ぜる事でA蟲とB蟲を召還すると、相手は更に動き辛くなる。

特にA蟲は烙印ゲージの消費が非常に少なく、Aを素振りしても大した隙は無いので、常時A蟲が飛んでいるくらいが望ましい。

ゼロベクトルは、出してみても上空停滞タイプだった場合でも我慢した方が良い。

こればかりは運なので、何度出しても上空停滞タイプになり、その度にD蟲召還が出て烙印ゲージが無くなりましたというのは流石に勿体無い。

蟲召還のヒットで上空のゼロベクトルに向けて吹っ飛んでくれる事を期待して、烙印ゲージが無くなってから改めて敵追尾タイプを出し直せば良い。

烙印状態での牽制中、C蟲召還がヒットしたのを見て2C、D蟲召還が空中多段ヒットしたのを見てJ6Cのように追撃でダメージを増やせると強力だ。

体力負けしている場合、牽制があまり有効に機能しない相手の場合、牽制の布石として相手の方から距離を取るように仕向けたい時にはこちらから攻める必要がある。

アラクネは地上ダッシュが無いので、ダッシュ慣性を付けた攻撃で地上から攻める手段は取れない。

攻めるならばほぼ、低空ダッシュJ4Bによる飛び込みの1択になるだろう。

対地に判定の強いJ4Bで強引に相手に接近し、着地から投げ、下段、中段で崩して行く。

防御に関しては脆い面がある。

もし相手を烙印状態に出来ているなら、バリアガードを連打する事で飛んできたA蟲かB蟲による反撃が期待出来る。

相手の攻撃毎に有効な対策は異なってくるが、空中に逃げる事が出来ればJ6AやJ2Cなどの移動を兼ねた特殊技と2回の空中ダッシュで仕切り直しに持ち込み易い。
相手が誰であっても有効な手段として、カウンターアサルトからのfインバースとバリアバーストがある。
どちらも軽々しく出せるものではないが、使えるのに使わないまま負けるのだけは避けよう。

キャラ別対策

・ タオカカ

ゼロベクトルとか展開しても余裕で突っ込んでくる 烙印つけても2AやJA当てられて解除される

逃げ切れなくなって固められる 気づいたらやられてる
ってパターンの人も多いはず。

突っ込んでくる相手にはJBや6Cで対処しよう

JBは当てにいくのではなく、置くような感じで出しておく、タオカカへの良い牽制になる
Aや2A始動からのコンボや固めが豊富なタオカカは、互いが近距離の時ひとまず2Aを出すようにする傾向にある

そんな時こちらが6Cを出すと、2Aによる足元への攻撃をすり抜けながら攻撃を当てられる場合が多々ある

一度試してみるといいかもしれない

・ ノエル=ヴァーミリオン

アラクネの苦手なスピードタイプ。

チェーンリボルバーは中下段をしっかりとガードしても1セットでガードブレイク寸前に追い込まれてしまう。

低空ダッシュJ4Bが、相手の昇りJB(?)に狩られて空中コンボを貰ってしまうのでリスク。

安全に飛び込めるほど硬直差が有利な時は良いが、そうでなければ安易な飛び込みは我慢した方が良い。

昇りJB 下りJBにリスクを押し付けないと良いように攻められてしまうので、先読みC対空などで対抗する必要がある。

チェーンに持ち込まれた時はバリアガードはしない方が良い。

前進距離が長いので距離が離れないし、すぐにバリアゲージが尽きて結局はガードライブラが大幅に劣勢に傾いてしまう。

それよりも、チェーンの派生によっては2Aなどで割り込める隙があるので直前ガードを狙った方が傷は浅くてすむ。

一番やってはいけないのは、ガードブレイクしそうになって焦ってバリアバーストを使う事。ブレイクする前に使うよりも、ブレイクした後に使った方が良い。

ガードブレイクしてしまえばガードライブラは一度リセットされるので、ガードが崩れた硬直中にバーストすればもう1セット分チェーンに耐えられるようになる。

・ ラグナ=ザ=ブラッドエッジ

アラクネを知る人なら、ラグナ使いはまず間違いなく突っ込んできて近距離戦に持ち込もうとする。

攻められるときつい、固めや崩し能力はノエル程ではない。

バリアで相手を確実に離し、隙を見てワープ、前ダッシュや2C等で確実に逃げるように
あるいはダッシュキャンセルで再度固めにくることを読んで、2Aや投げで反撃するのも手

2Dやゼロベクトル(追尾版)等といった横に強い判定を持つ技が有効

横への展開ができればラグナの強みの一つであるヘルズファンク(突進技)を始め横に強い技を
かなり抑制できる。

接近できない事に焦れて、大抵空中ダッシュ等で強引に距離を詰めてこようとするので、そこを
J6A等で狩ろう。

こちらから空中ダッシュで攻める時やゼロベクトルを展開する時は相手の昇竜に注意。
空ダ時はJ2Aでめくったり、ゼロ時は最上空で出す等工夫するように。

遠距離技の乏しいラグナは、霧や虫の展開をきちんとしていけば基本的にこちらに有利な状況で
戦いを進められる相手。

・ レイチェル=アルカード

決してアラクネが苦手な相手というわけではないが、勝てない人はとことん勝てない相手。

勝てない理由はアラクネ得意の空中からの攻めを潰されやすいことにある。

元よりレイチェルの持つ6A(猫アップー)とタイニーロベリア(大砲)の対空性能は優れて
おり、空中からの攻めしか知らないアラクネ使いはカモになる。
ひたすら牽制の手段もあるが、風を使った遠距離攻撃に潰されやすい。

そこで地上からの攻撃を意識してみる。

烙印がついた場合、ゲロや霧でジワジワと接近する。レイチェルのだすカエルはゲロで簡単に消
せるので丁度いい。

牽制手段の少ないレイチェルはコレだけでもプレッシャーになる。

タイニーロベリアやカボチャを風で飛ばしてぶつけてくる場合があるので、ワープダッシュで
さっさと接近してしまうのも手段。

接近し固めに入ったら上空からの攻撃も加えてみる。

セオリーとおりJ4BやJDを使う。JDを使う際は超低空で出すか、あるいはレイチェルの6Aが当
たらぬ高度まで上昇することを意識する。

J4Bもやはり早めに発生させないと6Aに狩られるので要注意。

防御に回っている際はとにかくレイチェルの低空J2Cによる中段の揺さぶりをうまくガードする
こと。

体力の少ないアラクネなのでガード面はしっかりしておきたい。

投げキャラ並に冷静さを求められるキャラなので無理攻めせず、状況を見て攻めよう。

・ テイガー (TR-0009)

アラクネのお得意様。

投げキャラの宿命か、遠距離攻撃や固めが強固なキャラにめっぽう弱い。

だがしかし、テイガーにおいては対策手段がいくつか用意されているので油断はできない。

中にはテイガーに勝てない人もいるのではないだろうか。

テイガーがする主なアラクネ対策

飛び道具無敵のスレッジハンマー

唯一の飛び道具スパークボルト

単純に考えれば烙印のあとひたすら牽制していれば向こうが近づけなくなり、一方的に勝てると思える。

が、上記ふたつの技でそうとも言えないのがティガー戦。

ティガーを相手する場合、アラクネはいつも以上にしたたかに攻める必要がある。烙印のあと、J6A～J6C等で接近しJ4Bで攻めて固める。着地時はいつもどおり中下段のゆさぶりなどなど。

これだけでティガーは非常にやりづらくなる。

相手の攻撃をバックステップで避けて反撃するのがティガーのスタイルだが、烙印中は**バックステップで攻撃を避けられても蟲までは避けられない**。ここが重要。

固められればティガーは上記ふたつの技を思うように使えなくなる。巨体もあいまって蟲がHitしまくるのでなおさらだ。

なので、ティガーに苦戦している人は、まず強気に攻めてみるのをオススメする。

諸注意として、烙印はゲロや6Dよりも霧で狙ったほうが堅実。ゲロや6Dでは隙をみてスレッジハンマーが飛んできておじゃんになりかねない。

・ カルル=クローバー

カルルと対戦する時に心がけておきたい行動の一つに

人形とカルルに挟まれないようにする事

同じ方向に人形とカルルがいる状態で固められた場合、バリア等で距離を離して逃げるのはそう難しくない

しかし挟まれた状態で固められるとバリアしても距離は離れないし、特に切り返し技に乏しいアラクネは正直やられ放題となってしまう

人形とカルルが大きく離れているならいいが、ある程度近くにいて挟まれた時は、必ずそこから逃げておく事。

もう一つは

安易に人形の上空を飛ばないようにする事

人形が前上空に突き出す長爪攻撃は上空への範囲が非常に広い。ただそれほどダメージは大きくないし、しかも大抵単発

こちらはコンボに発展する可能性が低いのでそこまで警戒する必要はないが、それよりも危険なのが、人形が頭の上辺りを手で叩いて衝撃波を出すような攻撃(人形起動時の8D)

これに当たってしまうとコンボ数がある程度増えない限り空中受身不可、カルルの位置によっては

人形打ち上げ攻撃 カルル打ち上げ攻撃 また人形打ち上げ攻撃 etc...によるバレーコンボに発展する可能性が大きくなってしまう。(最悪6～7割ダメージ)

特にアラクネは空中ダッシュの速度が遅い為狙われやすい

人形を通過する時は、J6Aでさっさと通過する、攻撃が届かない程上空を通過する、人形に攻撃しながら地上から通過する等、衝撃波攻撃を極力もらわない様にする事

ゼロベクトルを展開する時カルルに有効となるのが、意外にも上空版となる

追尾版や停滞版は人形に当たって消されてしまう場合が多い為いまいち機能しにくい

カルルのダッシュはステップなので、地上からの攻めよりも空中ダッシュ等からの攻めを主軸に置いてくる

地上から人形の攻撃でガードさせる その間にカルルが空ダで近づいて攻撃 固めへというのがカルルの攻撃手段のひとつとなる

そこへ上空版が展開されると、これらの流れによる攻撃手段をかなり抑制できる、または6Dも

有効

カルルと対戦時に限っては、上空版が展開された時は強気に攻めても良いだろう
対空はそれほど強くないので、J4Bによるプレッシャーをどんどんかけると良い

name

comment

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

- 6Cのあとインバースが入った。
まあ、ラビット使う方がいいけど。
-- (ぬえ)
- 掴み始動 (既出かも)
掴み > インバース > hjc > 掴み > jc > 掴み > 車輪 (テイガーならダイブABCの順番で入るはず)
とかやるけど
ジャンプはキャンセルじゃないかも
実用性は多分ないよ -- (ヤシロ)
- 誰かニュー対策を教えてください
霧出す 対空の剣で叩き落される。
それでも霧や2Dで烙印着ける 牽制の蟲出してる間に剣が飛んでくる
思い切って接近 言うまでも無くスピードが足らず吹き飛ばされる

未だにアーケードのエンディングすら見れません -- (ぬえ)
- ちゃんとwikiのコンボ欄見ようね -- (名無しさん)
- かなりガイシュツな気はするが 空中投げ>(jc)>空中投げ>車輪もありだったはず。
一応黄BEATだし 追加してみては? -- (r a s)
- アストラルヒート欄がコメ不可だったのでこっちに。アラクネのAHはガード、バリア共に崩されるが、直ガのみ正常に防げる。

試してみてOKだったら修正お願いします。 -- (名無しさん)
- 内容かなり変えさせてもらいました。特にコンボ欄(アラクネ攻略wikiからほぼコピペ)
ある程度見れる形になったと思う。
以前のコンボ欄の状態がひどかったので・・・ -- (小トロ)
- 既存だったりするかな。ダメージと難易度と見た目がまあまあです。
中段始動
6A>D>C虫>JD>C> (空中コンボ参照)
下段始動
2A>B>D>C虫>JD>C> (空中コンボ参照)

空中コンボ

垂直JA > A虫 > 2A>B虫 > 2B>2C>(着地)C虫 > B虫 > 6C三段

空中コンボのダイブ中の [A, B虫] は目押しで勝手に繋がります。

三段の後は一応 [2B虫 > 6A虫 > 鳥 > 車輪] ができるけど、かなりシビア。

テイガーだけD虫が当たって無理っぽいです。 -- (名無しさん)

- 同意。他のキャラにもキャラ別対策が欲しいですね。
だよな？姉さん？ -- (名無しさん)
- アラクネにだけキャラ別対策がついてるの
他のキャラにも欲しいニヤス
ニヤス -- (名無しさん)

[外部：キャラ別攻略wiki](#)