

Arachnotron



特徴

アラクノトロン（ベビースパイダーとも呼ばれる）はDoom2のモンスター。[スパイダー・マスターマインド](#)の子供みたいなもので、緑色のプラズマ弾を連射してくる。

一度アラクノトロンが攻撃を開始すると、ダメージを受けるか標的が視界から消えるまで攻撃を中止しない。

キーの必要な扉でも開いて進入してくる。

戦略

動きがすっとろく見えるが、実際には[デーモン](#)よりも足が速い。

1/3以上の確率で怯むことと、攻撃前の硬直時間の長さから怯みやすい部類に入る。[プラズマガン](#)はもちろん[チェーンガン](#)でも反撃をさせないには充分である。[チェーンソー](#)では間合いが悪いとプラズマガンで蜂の巣にされてしまうが、うまく懐に入り込むことが出来れば銃を使うよりかえって楽に倒せてしまうだろう。

この敵のもっとも恐ろしいのは遠距離の高台に配置された時である。地上の敵に構っている間に、音もなく大量に飛んでくるプラズマ弾に狙い撃ちされないように気をつけよう（音がするのは発射時と着弾時だけである）。

[ゾンビコマンド](#)や[スパイダー・マスターマインド](#)の[チェーンガン](#)よりはずっと避けやすいものの、エネルギー弾としてはかなり速い部類に入り威力も高い（[ゾンビ兵](#)をしばしば肉塊に粉碎するほど）。

プラズマガンの軌道に入らないように平行移動しながら（通路が狭ければできるかぎりチョン避けて）攻撃を浴びせつづけられれば被害は最小限に留められる。

また、こちらから何もしない限り攻撃を止めない性質から[同土討ち](#)に持ち込むことも大して難しくない。

外部リンク

Doom Wikiの記事:

<http://doom.wikia.com/wiki/Arachnotron>