

# ラグナ = ザ = ブラッドエッジ (CV : 杉田 智和)

身長 : 185cm  
体重 : 78kg  
血液型 : B  
出身地 : 不明  
誕生日 : 3月3日  
趣味 : 料理 (得意料理は丸焼き)  
大切なもの : 銀の指輪  
嫌いなもの : 幽霊、世界虚空情報統制機構

## • 性格-

行動力はあるものの、無計画で大雑把。戦闘も、力押しの正面突破が多い。口が悪く乱暴な行動が目立つが、根は悪人ではなく、人を遠ざける節がある。史上最高額の賞金首として追われている身だが、本人にそれを気に掛ける様子は無い。

## • バックボーン-

前作で「窯」の破壊に成功した後、第十三階層都市カグツチに潜伏。忌まわしき過去と世界の謎の鍵を握る人物、「テルミ」の再来を察知した彼は、脈動する右手を抑え、静かに時を待つ。

## 概要

### 体力10000

当ゲームの主人公。  
牽制・対空・起き攻め・切り替えしと一通りの技は揃っている。  
飛び道具はないものの、対空技に突進技もあり、機動力も高い部類である。  
さらにリーチも全体的に長く、地上での牽制合戦も強い。

前作から大きな弱体化もなく、前作プレイヤーも安心して使える。  
新たに追加された必殺技「ベリアルエッジ」を連続技に組み込むことで、相手と接近したまま空中から地上まで引きずり降ろせるようになり、前作で課題だった攻め継続力も克服。  
仕様の変更も相まってゲージ回収力にも磨きを掛けた。  
コンボもお手軽レシピ、幅広い始動技から3000超のダメージを出せるため、一度捕らえてしまえばそのまま勝ちへと持ってゆける。

弱点は相変わらずの全キャラクター最低クラスの体力「10000」。  
これにより、各種事故、読み負けが続くとあっさり負けてしまう。  
バランス型キャラらしく、各種特化型キャラに主導権を奪われると苦戦を強いられ、インファイターなために遠距離戦では何もできないのも欠点と言える。  
また横方向に判定の強い空中技に乏しいため、空対空も苦手。

まさしく接近戦での攻めに特化したガン攻めキャラクター。  
ある程度のコンボさえ覚えれば、後は読み合いと十分な相手のキャラクター対策を講じることで、自身の成長を実感することができるキャラクターである。

## コマンド表

分類	技名	コマンド	備考
ドライブ	ソウルイーター	--	通常技・必殺技問わず、コマンドにDのある技を当てると体力が一定量回復する。 <b>一度の連続技で複数回当てると回復量が増加する。</b>
必殺技	インフェルノディバイダー	623+CorD(空中可)・236+C・236+Cor214+D	最初の追加入力は「アッパー」 二回目の追加入力は236+Cが「横吹き飛ばし」、214+Dが「踵落とし」 <b>新たに体力吸収効果が追加</b>
	ヘルズファンク	214+A	突進技 追加入力214+Dで追加攻撃
	ガントレットハーデス	214+B(空中可)	中段技 追加入力214+Dで追加攻撃
	デッドスパイク	214+D	発生は遅いがガードされても有利
	ベリアルエッジ	空中で、214+C	剣先を立てて斜め45度下へ突進。
	まだ終わりじゃねえぞ	ダウン中に22+C	ダウン状態の相手を投げる。 <b>固定ダメージ400</b> 、HIT時は9F有利
ディストーションドライブ	カーネージシザー	632146+D(タメ可)	突進 切り払いの二段技 最低ダメージ保証あり
	ブラッドカイン	214214+D	ドライブ能力を強化、効果時間中は体力が減り続ける
	闇に喰われる	ブラッドカイン効果中に、214214+D	発生は遅くリーチも短い ガード不能の打撃投げ
アストラルヒート	ブラック・オンスロート	2141236+C	相手の体力が35%以下の状態で、ヒートゲージ100%かつバーストストック1本消費で発動可。

## 技性能

### 通常技

- A：小パン、連打可能、しゃがみ相手にすかる **補正約60%**
- B：リーチ長めの蹴り、牽制用、コンボ始動に。 **同技補正あり**
- C：Bよりもリーチ長い斬り。下段技ではないが寝てる相手にも当たる。前作から硬直が軽減されたため牽制に使いやすくなった。ヒット時のみjc可能 **同技補正あり**
- D：切り上げ振り下ろしの二段切り、二段ともdc可能 回復効果は2段目のみ
- 2A：連打可能、下段技ではない。 **補正約60%**
- 2B：発生早めの下段技
- 2C：CH時、フェイタルカウンターが発生
- 2D：下段ダウン攻撃、2BやCなどで追撃可能(聖ソルのファフニールっぽい技)
- JA：連打可能 **補正約60%**
- JB：横に強く下に弱い蹴り。リーチはないが一応めくれる
- JC：判定が斜め下に強めの斬り、飛び込みには優秀だが空対空には×

JD：振り上げ攻撃、コンボパーツに。コンボ補正がややきついため省くのも一考

投げ：前に飛ばす、ヒット時キャンセル必殺技で追撃可能 固定ダメージ800

後ろ投げ：後ろに飛ばす、追撃可能。固定ダメージ800

空中投げ：相手をぶん殴って壁に叩きつける、跳ね返ってくるのでキャンセル必殺技で追撃可能。固定ダメージ800

## 特殊技

6A：空中攻撃に対して完全無敵らしい、ヒットすると相手を打ち上げる、JC可なので追い討ち可能 **同技補正あり**

6B：見た通り中段技の踵落とし。立Cなどにキャンセル可能で連続ヒットになる

6C：下段>上段の二段斬り(二段目に打ち上げ)、しゃがみ・カウンターヒット時限定で立Cから連続技になる(立ちヒット時だと繋がらない)、jc可、dc可

6D：小さく飛び上がったの攻撃、JDにキャンセル可能、jc可能。

3C：ダウン攻撃の足払い、jc可能。 **同技補正あり**

## 連続技ルート

## 必殺技

### インフェルノディバイダー

- ・昇龍拳とかヴォルカニックヴァイパー的な必殺技。通称「昇龍」、「ID」。当てた後に追加入力で三段技になる。ガードされると派生できない。着地まで被カウンター状態が続く。
- ・横吹き飛ばしは相手を画面端まで吹き飛ばしてバウンドさせる。状況によっては拾ってさらにエリアルも可能。
- ・踵落とし(叩きつけ)は相手をダウンさせる。 **体力吸収効果が追加された** が、本作では移動起き上がりなどが可能なので、そこから起き攻めへは移行し難い。相手が画面端なら、そこから脱出されて逆にこちらが端を背負ってしまうことも。
- ・C版は1Fから無敵時間有り。D版は出始めには無敵は無いがC版より威力、上昇高度共に高く体力吸収もできる。Cが立ち回り用・Dが連続技用。
- ・補正が大きくかかるので、とどめ以外ではRCする価値は低いと思われる。

### ヘルズファンク

- ・突進技。通称「ヘルズ」、「HF」。地上ノーマルヒット後にはラグナ好みの近距離戦が発生するため、画面中央なら追加技で吹っ飛ばす+回復か、そのまま固める(暴れ潰しも選択肢に含めておく)か選択。カウンターヒット時、受身不能時間が増加するので追加技を出さなければコンボに行ける。
- ・ガードされた場合は出した距離によって不利Fが変わる。突進終わり際をガードさせれば微不利くらい。直前ガードされたら距離関係なく確定で反撃を食らう。

### ガントレットハーデス

- ・中段。通称「ハーデス」、「GH」。ノーマルヒット時は追加技を。カウンターヒット時、受身不能時間が増加するので追加技を出さなければコンボに行ける。
- ・ガードされると確反。
- ・空中版は発生が早く、追加技の受身不能時間も増加する。また相手の頭属性無敵技を潰せるなど高性能。2147+Bと入力し、低空で出すと見切りにくい。

## デッドスパイク

- ・ラグナの前方に下から衝撃波を出す。ガードさせてもこちらが有利だが発生は遅く、攻撃判定持続もリーチも短い。飛び道具判定なので相手の飛び道具を消せる。
- ・前作よりも巨大化、ガードブライマーを削る効果が追加。ガークラをブラフに攻めるための選択肢としてたま～に出すぐらいなら十分アリな技に。

## ベリアルエッジ

- ・通称「ベリアル」、「BE」。剣先を立てて斜め下45度に向かって急降下。
- ・多段ヒットする。カス当たりでない限り技終了まで受け身を取られない。
- ・最終段がヒットすれば床バウンドが発生。こちらが先に動けるので、そこからの受け身を攻めることができる。

## まだ終わりじゃねえぞ

- ・通称「まだお」。相手ダウン中のみ使用可能、相手を引き起こす。それまでのヒット数が少なければそこから軽いコンボにいける。ダウン技>終わりじゃねえぞ・・・が繋がる。
- ・ダウンさせても移動起き上がりで起き攻めにしにくいので、この技で起こしてそのまま固め直しが有効。

補正に関係なくダメージは400

## ディストーションドライブ

### カーネージシザー

- ・通称「CS」。上方をなぎ払いつつ突進。衝撃波の2段。なぎ払いは近くないと当たらない。衝撃波が当たるとラグナが少し回復。
- ・発生が早く、突進速度も速め。突進前は無敵、突進中の一定距離は対打撃、投げ無敵（飛び道具判定の技は喰らう）で連続技の締めや相手の隙を見てからの差し込みなどに使える。
- ・ガードされたら確反。突進から衝撃波が出るまで遅く、加えて密着状態なのでここで反撃される。めり込むと相手の投げ確定。
- ・単発でのダメージが2477で、回復量が300。BK時、単発でのダメージが3111で、回復量が1000。
- ・最低ダメージ保証200+420。BK時は200+600

## ブラッドカイン

- ・通称「BK」。最大600Fの間、コマンドにDを使う技の性能がアップする。発動まで無敵時間が有るが発動後、少し硬直時間あり。発動中はキャラの後ろに黒いオーラが発生。ヒートゲージの上に赤ゲージが出現。時間経過で消耗し、ゲージが尽きると効果終了。発動中は常時体力が減り続けるが、制限時間が終わっても特にリスクなし。体力を最大で3000も消費するため、非確定時に使うのは少々厳しい。
- ・端でのD通常技による強力なコンボが可能となるがバーストに弱い。

## 闇に喰われる

- ・BK時にのみに使用できるガード不能打撃技（実質ゲージ100%消費）。技を発動した時点でBKは強制終了。発生は遅く、無敵時間もない。リーチは巨大化した手の届くところまで。
- ・単発でのダメージが4968で、回復量が1000。
- ・空中の相手にも一応、当たる。暗転見ながら飛ばれると当たらない。暗転見ながらA連打で簡単に潰される。
- ・当たらないと体勢崩すようなモーションが出て隙が大きい。
- ・**最低ダメージ保証なし**

## アストラルヒート

### ブラック・オンスロート

- 相手の残り体力が35%以下の時に使用可。ヒートゲージ100%かつ、バーストストック1本消費。
- 攻撃判定が発生するまで無敵時間があるもののリーチは短め。通常技キャンセルで出すことができる。
- 当たれば相手は死ぬ&ラグナ1640回復。

## 立ち回り

紹介文にもあるとおり接近戦を得意とするスタンダードキャラ

中距離はBとかCとかで牽制しつつ、隙を見て近距離戦に持ち込む

近距離でターンを取れたら小パンを刻んだり、中下段の揺さぶりをかけたり6D等で固めたりやりたい放題

基本的にコンボはまだおでめるのが理想。

まだおの後はBが繋がるほどこちらが有利なのでじわじわとプレッシャーをかけましょう

逆にターンを取られている時は直ガでゲージを溜めつつ、隙あらばインフェルノディバイダーで割り込んだり

優秀な立ちBでの牽制と高火力を武器に相手を一気に畳み掛けるような戦い方がいいでしょう

## キャラ別対策

## コンボルート

(ch)...カウンターヒット

(jc)...ジャンプキャンセル

(hjc)...ハイジャンプキャンセル

(dc)...ダッシュキャンセル

(rc)...ラピッドキャンセル

立ちDや6Cなど動作途中でキャンセルできる多段通常攻撃は、特に明記していない場合出し切りと考えてください

( )内は省略可

各種A(6A以外)を入れたり、同技補正の対象となる技を複数回入れると、コンボダメージが極端に下がるので、いかにそれらを入れずにコンボを組み立てるかが重要

## 基礎コンボ

BE後の追撃は6Bと記載してるものもありますが、大体なんでも入るので臨機応変に色々試してみてください。

例) ダウン経由時のD>まだお、運び能力に長けるHF>HF追加、状況重視の3c>(jc)>色々、回復とゲージ回収重視のD>DID>踵、未ダウン時に殺しきりたい時のD>CS、補正が緩ければ6D>JD>JC>BEなど...

## [(2A\*n)>B>C>HF>追加]

- 暴れや優秀なBけん制から2割弱 + 状況有利、非常に便利だがこのコンボだけで勝つことは難しいので、余裕があれば以下の応用コンボを使っていこう

## [B>C>D>(dc)>6A>(hjc)>JC>JD>(jc)>JD>BE>6B]

- CSラグナの基礎となるBEを用いたコンボ、3割強 + ダウン

## [B>6A>D1段目キャンセル>GH>ディレイ追加>C>(hjc)>JC>JD>(jc)>JD>BE>6B]

- 状況によってはこちらのコンボを使うこともある。画面端だとGH追加後のCが入らないのでB>6Aに変えるなどの工夫をする

## [CID>派生>横飛ばし>6A>(hjc)>JC>JD>(jc)>JD>BE>6B]

- 無敵昇竜からの習得必須コンボ、6Aの前にBを挟んでもいい

## [投げ>GH>最ディレイ追加>C>(hjc)>JC>JD>(jc)>JD>BE>6B]

- 投げから3割 + ダウン、中央に投げ飛ばした時限定

## [後ろ投げ>GH>微ディレイ追加>B>6A>hjc>JC>JD>jc>JD>BE>6B]

- 後ろ投げから3割 + ダウン、中央に投げ飛ばした時限定

## [空投げ>低空ダッシュJC>JD>GH>追加]

- CTであった最速GHキャンセルはまだあるのか調べてないのでとりあえずこれで妥協、画面端に向かって投げるとキャンセルBEが入ったりする

## プラットカインコンボ

## [B>C>3C>BC>C>hjc>JC>JD>jc>JD>BE>D>DC>D>GH>追加]

- CSラグナの基礎となるBEを用いたコンボをプラットカインVer

## 応用コンボ

## [3C>22C>微ダッシュB>D>dc>6A>hjc>JC>JD>jc>JD>BE>微ダッシュD>22C]

- 下段から4割強+22C、2C始動だと4700 ~

## [6B>C>6C>GH>ディレイ派生>B>6A>hjc>JC>JD>jc>JD>BE>HF>追加]

- 中段から4割弱

[~>3C>22C>B>DID>ディレイ派生>最速横飛ばし>22C]

- キャラ限22C2回コン、中央じゃないと難しい

[~>3C>22C>微ダッシュA>B>3C>22C]

- 画面端にこかした時用、これもキャラ限

[6C>dc>D>dc>6A>hjc>JC>JD>jc>JD>BE>6B]

- 下段の6Cから、6Aが結構シビアなんで注意

[2D>C>D1段目キャンセル>HF>22C>B>HF>追加]

- 下段の2DがHITした時のコンボ

[2A\*2>B>D>AH]

- 画面端限定、相手は死ぬ

[2A>2B>3C>AH]

- キャラ限定、相手が死ぬ

---

name

comment

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

---