

レイチェル=アルカード (CV: 植田 佳奈)

身長 : 145cm
体重 : 31kg
血液型 : 不明
出身地 : トランシルヴァニア
誕生日 : 10月31日
趣味 : お茶 (好きなお菓子はミルクレープとフィナンシェ)
大切なもの : 時間、マイセンのティーカップ
嫌いなもの : 退屈、ピーマン

バックボーン

「A.D:2100/1/1からの100年間の繰り返し」
そのループの終幕を確認した彼女は
事件の核心に存在するテルミとの決着を決意。
表立っての行動を開始することとなった。

性格

ヴァンパイア血族アルカード家の現当主。
「当主」とはとっても先代から受け継いでいるものは巨大な古城と執事が一人、
そして黒猫のナゴと赤コウモリのギイのみ。
教養も有り知性も高く物静かではあるが高慢高飛車で自己中心的。
自ら動くことはほとんどなく、基本的にお供のナゴとギイがお世話をしている。
だが、扱いは荒く特にギイの方は毎回死にそうになっている。

概要

体力10500

特殊飛び道具に特化したキャラクター。
ドライブ技「シルフィード」で風を発生させることにより技の性能が高まる。
風、カボチャ、蛙、大砲、避雷針(落雷)と特殊な飛び道具で相手の動きを制限し、固めて崩すのが主な戦法。
ドライブ技は技性能のアップだけでなく、自分と相手の位置を強制的にずらすことができるため、不意を突いてトラップへの誘導や、間合いを離すことができる。
またレイチェルは傘を常に出しているため風の影響を大きく受ける。

通常技のリーチが短く、単純なインファイトは苦手だが、縦への攻撃に非常に強い。
6Aや2Bなど、上に強い技を持ち、空中2Cや、空中C大砲で下にも強く、各種落雷は上下どちらも攻撃する。
よって、横への移動を各種設置で抑制した状態を作り出すことで、彼女の強みを大いに引き出すことが出来る。

反面、横に強い技は6Bや、A砲台くらいしかなく縦の戦況にしないときつい。
前作で猛威を振るった“ローリスクな中下段攻め”が弱体化。ある意味真っ当な修正であるが、これに伴い、より相手の隙に各種設置技を刺し込みつつコンボに行くという間合い取りが重要な職人キャラとなった。
ドライブは連続4回使用可能。地上で時間経過することで風ゲージが回復する。前作よりやや遅くなった。

ジャンプしてシルフィードで上や、下に移動して縦の戦況に持ち込めれば、レイチェルの強さにじみ出る。

縦を嫌がって相手が逃げ腰になったら、各種設置が生きてくるだろう。
まさしく使い手のセンスに応じて多彩に変化するキャラクター。使い込むほどに新たな発見に巡り合えるだろう。

コマンド表

分類	技名	コマンド	備考
ドライブ	シルフィード	8方向D	・レバー入力した方向に風を起こす。Dは6Dと同じ。
必殺技	タイニー・ロベリア	236AorBorC(空中可)	砲弾を飛ばす。着地後、ソードアイリス用のトラップ(避雷針)
	ゲオルグ13世	214A(空中可)	発電する蛙を召喚する。敵に向かっていき敵の前に着くと発電する。
	インピッシュ・シプソフィラ	214B(空中可)	出しただけでは特に何も効果はない。シルフィードを使って攻撃できる。
	ソード・アイリス	214C	設置したロベリアに落雷を落とす。空中使用可能
ディストーションドライブ	バーデン・バーデン・リリー	632146C(空中可)	下記参照。リーチは殆どない。相当接近してないと当てられない。画面の上下限界まで効果範囲のため相手の真上か真下で打つと良い。ダメージはそこそこ高い。
ディストーションドライブ	テンペスト・ダリア	632146B	画面外からいろいろ飛んでくる。風ゲージ1つ以上消費
アストラルヒート	クラウニッシュ・カレンデュラ	222B	赤い結界を発生させる。効果範囲はレイチェルを中心に2C攻撃レンジくらい。

通常技

A：往復ビンタ。2ヒットするが一部キャラのしゃがみには当たらない。

低めの相手に当ててA>Bでエリアル始動に。

どうも補正が大きいようで、コンボに組み込むと安くなる(要検証)。

jc可

B：目の前に風を出す。6Aのあとはこれがいいが、相手の高さによってすかる。jc可

C：剣で攻撃する技。追加Cで2段目が出る(よろけダウン)。追加を当てる場合はDボタン必須。

2A：引っ掻き。下段じゃないので注意。連打が効くので刻みに。

2B：下段技。出が遅く、隙もデカイ。2B>Bが出来る。

2C：電気椅子。アルカによると飛び道具をあわせてもダメージ受けにくい。

対空としてもそこそこ使えるが、空中ガードできるので、過信は禁物。

また横方向の判定はかなり短い。

ノエル相手には切り札。

攻撃発生直前から無敵が有るのではないかと思う。要検証。

JA：引っ掻き。連打可能。地上の相手にJAJBJAとか当てて刻みも可能。jc可

JB：飛び込みやエアリアルへの繋ぎに。jc可

JC：傘バツサリ。低空なら地上の相手にも当たる。真上にいる相手に強い。

押しっぱだとゆっくりと降りてくることが出来る。

jc可

特殊技

6A：対空技。レイチェルの超主力技。

アルカによると上半身無敵らしい。地上から素で当ててエリアル始動に。飛び道具を消せる。

4B：中段。リーチは長め、中段と分かりにくいモーションだが発生はかなり遅い。

6B：ナイフとフォークでチョコキ。カウンターで大幅よろけなので各種コンボへ。

Bのあと再びBを押すと、自動的に6Bがでる。

レイチェルの通常技の中では一番リーチが長い。牽制に。

6C：回転して攻撃。空中で当てたらJCやJ2Cに移行可。基本的にシルフィード込みで使う技。

動画等で数十HITしてるのはコレ。

3C：下段技。レイチェルが1回転して3ヒットする。風を使わないとその場で回転するだけでリーチが短い。

必殺技キャンセル可。おしっぱで2回転するのもあるが(6ヒット)、こちらはキャンセル不可。

シルフィード込みでのガードゲージのもってき方は異常。

J2C：急降下して攻撃。落下中攻撃判定が出続ける。

着地際に隙があるが、空中か地上で技を出すと隙が無くなる。

判定が強いわけではなく、普通に対空で狩られる。相手の真上から落下すれば落とされにくい。

ノーマルヒット時は位置によって風なしでも追撃可。カウンターヒットで相手がバウンドする。

空対地攻撃として優秀。

jc可

必殺技

・ タイニー・ロベリア

地面に落ちると避雷針になる弾を発射。最大3本で以降上書き。

地上ではA版が手前、C版が遠くへ設置。空中では逆にC版が手前で、A版が遠くに設置(B版は地上・空中ともA版とC版の間)。

飛ばしたロベリアは3本まで設置可能。距離はAから順に画面から4分の1、半分、4分の3と画面のほとんどを網羅できる。空中の時は逆にCが目前でAが最奥

・ ゲオルグ13世

相手に超ゆっくり接近し、放電するカエルを召喚。一定ダメージを受けると消える。風で一気に移動させることが出来るようになった。

・ インピッシュ・シブソフィラ

浮遊するカボチャを召喚。シルフィードを使うことでその方向に移動&攻撃。風が吹いているときのみ攻撃判定が出る。

ガード、ダメージで消える。3回まで流すことができ3回目のシルフィードで消える。

主力技。カボチャは常に出して置くといい。カボチャを出しておけばDボタンで隙がない飛び道具を出せる状態と同じ。8方向どこにでも飛ばせるため使い勝手がいい。

・ ソード・アイリス

タイニー・ロベリアで設置した避雷針に雷を落とす。雷は縦方向の射程無限。高空から逃げる相手に当てることも可能。避雷針は同じ場所におけるため重ねれば三段重ねでHitする(効率は良くないが)。

ディストーションドライブ

・バーデン・バーデン・リリー

ソード・アイリス強化版。避雷針とレイチェル自身に電撃を落とす。出は遅い。避雷針を3本重ねてさらにリリーを当てると7915dmにもなる。重ねていけば非常に当てにくい(笑)。

アストラルヒート

・クラウニッシュ・カレンデュラ

最終ラウンド、ゲージ100%、ダメージは自分の体力に反比例し、倒しきれる時のみ発動可能。リリーより少し広い範囲にガード不能の結界を張り、触れるとダメージ=即死。結界を出すまでコマンド入力後、約2秒かかる。

コンボルート

シルフィードのタイミングによってコンボ中のDの位置が変化しますが、ほぼ同じ流れでつながります。下記のコンボはあくまでも一例ということで。

キャラ別対策

name

comment

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

- ・ 2Cについて、レイチェルの返し手がまた一つ減った。
無敵からガードポイントに変更。
相手はスカしたのではなく、当てているので2C見てから
jc>ガード余裕でしたされました。 -- (名無しさん)
- ・ 2AでジンのJBとかが潰せるって既出？
まゝあんまり過信できないけど -- (名無しさん)
- ・ ハクメンにアストラルをアストラルで返されて涙目 -- (黒子)
- ・ J 2Cのディレイのかけ方がわからないんですが
どなたかわかる人教えて下さい -- (保坂)
- ・ トリアさん アリガトございます。

さっそく頑張ります。
--(初心者)

- あと、どなたかソード・アイリスのコマンドを、22A 214Cに変更をば --(トリビア)
- ちなみにテンペストダリアの運用が分からん。
浮き上がりきった辺りで、無敵になった気はする。

無敵以降は発生保証あったっぽいから、隙を見て、無理矢理弾幕差し込んだりとか？ --(トリビア)

- あくまで俺個人の『立ち回り』。

6Aの弱体化と、J2Cの身軽さ悪化のために今後は、避雷針と空中雷による心理的な牽制が軸になると思う。

さりげなく避雷針を敷きつつ、地上・空中共に雷を意識させ、カボチャで切り込み、隙あらばカエルを足元に滑り込ませ攻め込むという感じかと。

置いておく6Bの牽制もカウンターヒットしても、相手の復帰が早いから前回ほど出さない方が良くかと。
むしろ、5Aからの固めパーツとして考えるべき。

6Aは使い込んで感覚を覚えた上で、状況により振るか判断。

--(トリビア)

- CSからレイチェルを使おうと思っているのですが

立ち回りは、どんな感じなんでしょうか。

是非教えてください。 --(初心者)

- >>続きの続き

- 簡単コンボ

~追加C>B口ベ>ちょい走り>5B>jc>JB>JC>Jアイリス>着地>hj>エリアル>A口ベorカボチャ

B口ベ後は大抵のキャラに5B安定。

6Aが空振り易くなってリリーが狙いづらくなった。
前はラグナ6A安定だったのに、超密着で最速しないと余裕ない。多分!

- そしてカボチャの弱体化がキツイレイチェルに追い討ちをかける6A弱体化。
- 前、上への当たり判定弱体化。
- 喰らい判定肥大。

あくまで俺が感じた意見。

より、先だしの読みと当たり負けかの判断力が必要になった。

今後はカエルズサーと避雷針、空中アイリスによる空間掌握が勝ちへの鍵だと思う。

余談だがホームのゲーセンが先日潰れて、近辺にプレイブルーなくなったw -- (トリビア)
