

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

ヴァンパイア血族アルカード家の現当主。
「当主」とはいつで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。
退屈が大嫌いな彼女は楽しいことを探しに城を抜け出すことにする。

性格

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である。
通常技のリーチが短く、単純なインファイトは苦手。ドライブ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、不意を突いて避雷針への誘導や、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。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。3秒ほどで1本回復。

接近戦は横には弱い縦に非常に強い。
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。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。

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、レイチェルの強さがにじみ出る。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。

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。ソードアイリス用のトラップ |
| | 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 | 22A | 設置したロベリアに落雷を落とす。 |
| 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。 |
| 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：往復ピンタ。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ないらしい。
 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できる。

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

相手にゆっくり接近し、放電するカエルを召喚。ダメージを受けると消える。またカエルに攻撃が2回当たっても消える。画面端までの移動時間は6秒

・ 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。重ねていえ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。

地上でのコンボ

- 2A × 1~2 > 2B(3D) > 3C > 236A
- 2A > B > 6B(D) > C追加

C > ダッシュ 2B > B > エリアル

- 2A > B > 6B(D) > C追加 C > 236B > 22A > ダッシュ エリアル

通称「カエルコン」

- ~5CD > 追加C > 214A > ダッシュ 3C > 236A > (カエルヒット開始) > (214B) > ダッシュ 3C > 22A > 前J2C > 214A or 214B > 着地後任意に起き攻め

運び用

- 5B > 6CD > JC > 着地 × n
- ~追加C > 214B > ダッシュ 6D > 5B ~ × n

エリアルへの移行(ゲオルグなどからの追い打ちも可)
地上から

- 6A > B > エリアル (対空としても機能)
- (2A) > B > 6A > B > エリアル
- (避雷針設置済) 2A × 1~2 > 2B(3D) > 3C > 22A > エリアル

浮いてる低い相手に

- A > B > エリアル

ダウン中の相手に

- 2A > B > エリアル or 2B > B > エリアル

相手地上 ~ 低め空中

- 6A > 6C > 8D > (しばらく待ってから) JC > (jc) > JC > 236A

。レイチェルが最高点を過ぎて少し落ちてきたくらいのタイミングでJCを押すと最大

ヒットかと思われる。

エリアル部分 基本ルート

- JB>JC>(jc)>JB>JC>236A
- JB>JC>jc>少し待ってJ2C
 - こっちのほうが現在は主流か（確実にダウンするため）

相手の浮きが高い場合は

- JC>(jc)>JC>236A

空対空で

- JA × n>JC>(jc)>JC>236A
 - 自分が相手より高い時
- JC>(jc)>JC>236A
 - 自分が相手より低い時

風込み

- JB>JC>(jc)>JB>JC>8D>JC>J236A
- JB>(ディレイ)JC>9D > JB>JA>JA>JB>JC ~ [J236A]or[JB>JA>JA>JB>投げ]

超バウンド カエルコンから

- ~ 追加C>214A>ダッシュ2B>5B>hjc8D>2CD>着地キャンセル（地面でレイチェルがバウンドしないように）214A>（ダッシュ）3C>任意の追撃
 - hj8Dのあとは頂点より少し低めで降りるといい。

くだりまで待つとつながらないことが多いので、のぼりのうちに降りる。

投げから 画面どこでも

- 前投げ>7D>少しダッシュ>B>(jc)>エリアル
 - ノーゲージでエリアルへ。7Dはビンタした瞬間に押すとちょうどよい。後ろ投げなら7Dを9Dに。
- 投げ(rc)>ダッシュB>エリアル

画面端

- 投げ>B>エリアル
- 投げ>632146C>エリアル

避雷針設置済み

- 投げ>22Aor632146C ~

カウンターヒット 地上カウンターヒット

- 6B(ch)>6A>B>エリアル
- 2C(ch)>エリアル

空中カウンターヒット

- 236AorBorC>22A
- 236AorBorC>632146C>エリアル

ラピッドキャンセル使用コンボ

- 2C(rc)>エリアル
- 2A>B(3D)3C>236A>(rc)>エリアル

バーデンコンボ

- 2A>B>6B(D)>C>追加C>B大砲>バーデン>ダッシュ6C>9D>(しばらく待って)JC
 - 普通にPVにあったコンボをさらに繋げてみた。B大砲>バーデンはあせらず、B大砲ヒット後にバーデン入力でOK。
バーデン後のエリアルは黒ビになりやすいので追撃するならこれ。
あるいは画面端ならば、バーデン後に蛙とカボチャ設置して起き攻めしても強い。

コロコロ確認後

- 6カボチャ>A>B>6B>4カボチャ>A>B>6B>6カボチャ>A>B>6B>3D+Cおしっぱ>蛙発動
 - あとは4Bや投げで崩してもいいし、再度固めてカードクラッシュを狙ってもいい

ダブルリリーコンボ

- ~追加C>236C>4D>ダブルリリー>エリアル
 - 大砲の弾を風で引き戻して近くの相手に当てるには慣れがいる。雷2本当たるので威力が高い。ダメージ5000程。(ダブルリリーはバーデンの自身に落ちる雷と避雷針に落ちる雷の2本当てること)。
あらかじめ避雷針2本以上設置した場所に相手を誘導して雷4本当てればさらにダメージが上がる。余裕があればコンボ狙う前に避雷針設置して置くと良い。
~追加Cまでのコンボ部分で相手との距離が離れていると本体の雷がすかる場合がある。そのため最初のコンボ部分はA>B>C追加C>236C>~などシンプルなものにしてノックバックを減らしたほうがよい。特に6Bのノックバックが大きいので注意。
ティガーには入らないかも？前述の通り距離が開かないようにコンボをすると、236Cの出始めが当たってしまうとうまくいかない。距離が開いていたら言わずもがな。
- ~追加C>236C>4D>ダブルリリー>236A>4D>ダブルリリー>6C>9D
 - ゲージ大量消費するがダメージ7000越え。

キャラ別対策

| キャラ別対策一覧 (未作成) | | |
|----------------|------------|------------|
| 対ラグナ | 対ジン | 対ティガー |
| 対タオカカ | 対ノエル | 対ライチ (未作成) |
| 対アラクネ (未作成) | 対カルル (未作成) | 対バング (未作成) |

name

comment

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

- 対ティガー見たが、とりあえずBスレはガードしても不利。下手に手を出すと余裕でAドラで吸われる。
Bスレガード後は密着しているため垂直JA(コレダー潰し)が安定だが、ジャンプを読んだ相手が立ちAをしてきた場合はジャンプ移行フレームにAが刺さる。
このとき、ティガーのゲージが50以上の場合、反射でガード方向にレバーを入れるのは非常に危険。
相手はまずAからBにガトリングするが、この際に高確率でジェネシクを仕込んでいる。そのためAがヒットしたあともレバーを上方向に入れておくのが安全。--(名無しさん)
- コーヒーカップコンボが真似できない--(名無しさん)
- 対ティガーが雑すぎる

-- (名無しさん)

• (画面端)

~追加C 214A カレンデュラ

ってのを好んで使ってるんだけど、上級者には簡単にかわされたりするものかね、シルフィード残っていると結構安定するんだけど -- (名無しさん)

• カエル使用コンボ (既出かもしれませんが)

場合をA・Bに分けて、キャラ限を示します

6Bのようなヒットバックのでかい技を間に挿むと繋ぎにくいです

A: ~追加C カエル ダッシュ2B 5B(カエルHIT開始) J2C JC jc J2C(カボチャ)

状況: 画面中央

対応キャラ: タオ・ライ・ ・ハク・バン・アラ・レイ

備考: 画面端なら全キャラ、カルルはカエルは当たるがJ2C以降繋ぎにくい

B: ~追加C カエル 微歩き5B A口ベ(カエルHIT開始) ダッシュリリー(ダブル)

【JC J2C】or【6C + 8D】orバクステカエル

状況: 画面端

対応キャラ: ハクメン・アラクネ・カルルを除くキャラ

備考: 画面中央だと微歩きを微ダッシュに変えるとジン・ラグナ・ノエル・テイガーを除くキャラに入る

画面端でHIT数も多いのでバクステカエルがベストか

なお、最近始めたのでどれが一番いい状況かわからないので修正・補足等あれば指摘してください

自分はwiki編集の仕方がわからないので必要と思う場合は編集をお願いします -- (名無しさん)

• Wレイチェル! その手があったかあー! どうもっス、頑張ってみます。ちなみにトレーニングじゃ無理っぽいです。

-- (タイガーなテイガー使い)

• 2P対戦が出来るなら同キャラにして、

1Pで二段J>JC押しっぱ>(着地前に8D)×4>2Pで8D×4でギリギリ出来ました。

トレーニングで出来るかは未確認です。 -- (名無しさん)

• トロフィーの25秒以上滞空ってどうすればいいんですかね? -- (タイガなーテイガー使い)

• 書き方が悪かったので補足。

ノエルの6Dでレイチェルの蛙を潰せるという意味です。 -- (名無しさん)

• 対ノエルの対策に誤りを見つけました。

「ノエルで蛙を一撃で消せる技が3C位しか無いらしく」

とありますが6Dで簡単に潰せました。

ノエルの対レイチェル対策にも上記の情報が載っていました。 -- (名無しさん)