

- ラグナとコメントログ分離しました。 -- (名無しさん)
- 投げ、中段から風使用ノーゲージ拾いのレシピをリクエスト -- (名無しさん)
- 壁端だったら投げの後バウンドするから普通に（とはいえ結構きわどい目押し）5Bで拾ってエリアルいけるが・・・当たり前すぎて載ってないのか？ -- (名無しさん)
- レイチェルの壁投げ拾って目押し？さほど意識せず、初心ながら入ったよ？スレイヤー使ってるからか？w
-- (ギルメルブルー使用キャラが全員吸血鬼)
- 中段始動：4B>2B>5B>6B>5C追加C>自由行動・・・風は2Bか5Bの直前ぐらいで(要アドリブ)
投げは向かい風で5Bから拾えるよ -- (名無しさん)
- 《カエル豆知識》
(1) 2147Aと入力して、低空で出すと、端からしたとして画面中央付近まで始めから跳んでく。
ジャンプ慣性は残らないので、割りと隙（硬直）を作らずに運べる。状況によって使い分ける。

(2) カエルがどんな状況でも、再度召喚出来る（放電中も）。 -- (ギルメルブルー使用キャラが全員吸血鬼)

- 壁投げ時の拾いについて。
ほぼ密着状態でも目押し程でもない。キャラにもよるが、ある程度の余裕がある。
むしろ、相手が壁際から2キャラ分くらいから投げた場合は、壁バウンドの浮きが強いので、空中で受け身取られる。（距離的に5Bで余裕なんですけど、高さがついてしまう） -- (ギルメルブルー使用キャラが全員吸血鬼)
- 立ち回り（俺流？）
やはり設置キャラなので、技に隙が生じる。しかし、ソフィラことカボチャがそれを補ってくれる。
ソフィラは、召喚してから披ダメ、ガードさえしなければ、例え技の硬直中でもシルフィードを使用出来るので（カボチャ飛ばせる）、先ず自分の目前に置いて、相手に心理的な牽制、プレッシャーをかける。

したら相手の動きを... 特に対空を意識しつつ高速で各種設置。
そうする事によって雷やカエル、カボチャを圧力にした安全包囲網を作りあげられる。
（ただこの時、相手の飛び道具に気をつける/特にジンのアイスカタールとか）

そして対空なら、6Aか先読み雷を、一応カボチャも。
対地ならカボチャ先行で、切り込んで崩して行く（中段、投げ、めくり風2C〔1C/右向きからの飛び越え時〕を織り混ぜる）。この時カエルが居ると更なるプレッシャーになる。

つまり、ソフィラの使い方次第。（ただし、ティガーのアイーンチョップが飛び技を無効化するから注意。） -- (ギルメルブルー使用キャラが全員吸血鬼)

- ダブルリリーって何のことを言うんですか？ -- (名無しさん)
- バーデンを自身、避雷針（または避雷針二本）共に二本当てる事です。

それ以上ならトリプルなど、 -- (ギルメルブルー)

- Wiki更新ありがとうございます。
参考にいたします。 -- (名無しさん)
- すいません、コロコロとは何ですか？ -- (アルテミス)
- jC押しっぱで浮遊落下する小ネタは既出？
-- (名無しさん)
- コロコロ>察するに、移動起き上がりじゃないですかね？ -- (名無しさん)
- ダブルリリーやってみただけどむずすぎてできん。
誰か目の前で手本を見せてくれないと無理っぽいな・・・ -- (名無しさん)
- 6A警戒した相手を空投げウー -- (名無しさん)
- ダブルリリー時のC大砲 4D引き戻しは遅めで良いかと。
バーデンも大砲接触確認後で -- (アルテミス)
- アストラドライブ技は自分ライフ30%以下も条件にあると言われている。

相手残りライフ数ドット、自分残りライフ50%くらいでも出なかった。(最終ラウンド) -- (名無しさん)

- 対ノエルに2Cが有効と聞いたので何度か使ってみた。
飛び道具を無効化するから確かに使えるけど、
昇竜みたいに割り込みで使えるほどの性能ではないねやっぱり。
使いどころを良く選ばないといたずらにリスクを増やすだけっぽい。

あと対ラグナではヘルズファンクを2Cで狩れた。

でも見てからはきっと間に合わないと思う。

使うとしたら置きか。

ヘルズファンクは6Bや6Aで狩れないから選択肢としてはありかも？

ただリターンは少なめ。 -- (名無しさん)

- レイチェル電気椅子に関してですが
技出始めに無敵判定はないようです。
が、ダメージのないヒット判定の様なモノはあるようです。
対ノエル戦で3回ほど相打ち(技と技がぶつかってガキーンと音がするやつ)を確認。
ちなみにその後相手ノエルの技がそのまま入りました。
-- (名無しさん)
- アストラドライブ：発動直前無敵(?)
理由：魔方陣らしきもの出てから、ライチの緑一色の回避に成功
傘を構えるまでは恐らく判定はあるかと思われませんが、要検証。

あと、アストラドライブは体力に反比例ではない可能性有。

理由：下記同様、こちら体力半分、相手体力ドット単位でも発動不可だった。 -- (名無しさん)

- うおおおおラグナに勝てNEEEEEEE！！
ヘルズファンクに対応できないんだけど・・・。
あれガードしたら攻め継続されるし、かと言って潰せる技は2Cくらいしかないし。
あと設置の技硬直に差し込まれてchから手痛いコンボってパターンがづらいね。
カボチャ召喚>即D で狩ろうと思ってもそのカボチャ召喚硬直に何度もHFを差し込まれて死んだよ・・・。 -- (名無しさん)
- 当初から、上級者オーラが出ていたけど、確かに上級者向けのキャラだった。
ただ、風の立ち回りとカボチャを極めれば、
化けるキャラだと思う。とりあえず、現在は練習中。 -- (名無しさん)
- 2 コメ
あーw確かにラグナには勝てないwww

ラグナ自体がガン攻めキャラなので、ゆっくりしていると壁に持ってこられてゲームセット。

かといって近距離はレイチェルのリーチが短いので圧倒的不利にw

さらに遠距離に持ち込もうとすればラグナが特攻してきてすぐ壁に。

なので、カボチャで牽制しつつ、ロベリアで守り、ゲオルグは暇があれば出し、
それで安定してコンボを狙えば勝てるかと思えます。(あくまで私の観点からですが)

無理に狙うと、ラグナの押しですぐ壁際に持っていかれるので、無茶はしないように。

壁に持ってこられたら、Aロベリアを狙うしかなさそうな気がします。

当然ですが、ラグナのほうが圧倒的に横に強いので、無理にAなんぞ狙ってミスをすれば即コンボが飛んできます。

壁際に持ってこられたら、投げとガードに注意して隙を見出すのが妥当かと思われま。

また、隙あらば即カボチャのほうがよろしいでしょう。

カボチャ自体の性質が、非常に攻めに使いやすいので、設置していつでも攻められる状況を作り威嚇しましょう。

私はまだ練習中の身で、長々と書かせていただきましたが、参考になればうれしい限りです。

レイチェルを使う方、これから使ってみようという方、今後ぜひともレイチェルwikiページの編集と活用をお願いします。

私も可能な限り、感想や情報を提供させてもらおうと思っています。--(名無しさん)

- ラグナ対策、ありがとうございます。
もう少しがんばってみようと思います・・・。

タオカカ対策を書いたのはいいけど・・・あまりの自分の構成力のなさに泣ける。
誰か追記どころか書き直すくらいでもいいのでお願いしますorz--(ラグナに勝てない)

- へたれジン使いですが、ラグナ対にもなるような立ち回りポイントを。

ラグナ、ジン共にギルティの喜助のごとく強判定・長リーチ・手軽発動の3点を備えた対空を持っていません。

なので、開幕を凌いだら.....

(空中)カボチャ>1or2or3D>着地

こいつで牽制することが重要。

横押しの強いキャラクターならば、足元にカボチャがあり、その向こうに本体という構造は攻めづらいです。

なので、空中カボチャ後、即シルフィードで地面に持ってきてしまえば防衛線を即座に張れることとなります。

1Dはさらに後ろに下がる予定がある時に。

2Dは基本、そのままちょっと後ろに下がることで砲撃モードに移れる。

3Dは飛んだレイチェルへの対空を振り回しそうになった相手を撃墜する手段。

3Dで飛ばしたカボチャをガードした場合は風が勿体無いかもしれないが4Dで引き戻すことも視野に入れる。

特にラグナのような突進技の強いキャラ相手に中距離戦挑むのはしんどいので重要。

共に「カボチャ後接地を待って飛び込み」に弱い、風を起こすタイミングをずらす等して対応。

少し遅く風をおこすだけで飛んだ相手を高空にあるカボチャがジャンプ抑止手段に。

テストメントや青子と違って地上制圧に特化してる分、

空中からでも地上制圧できるのがレイチェルの強みなので、

上記はその点に尖がらせた立ち回りで自衛力を上げた立ち回りですね。

もちろん、空中設置したカボチャを飛ばさず、空中制圧の要に残しておくのもアリ。

ですが、横押し対策には地面擦れ擦れを漂ってる方が強烈です。

参考にならない、机上の空論などということがありましたらこの場でお詫びいたします。--(11/26の人)

- どのキャラ相手でもだけど各種C技が判定弱いのでその注意書いておいた方がいいかも
--(名無しさん)
- ラグナにも勝てないしノエルにも勝てない。
いまゲーセンから帰って来たところだけどノエルが21連勝してた・・・orz
心が折れそうだ。--(ノエルにも勝てない)
- ノエルは使ったこと&戦ったことが無いのでどうなんでしょうね。

個人的な見方なのですが、恐らくレイチェルはラグナに弱いです。
戦い方でも、ストーリー設定でも(笑)

とりあえずラグナは押しが強いので、コメントで前述したとおり、壁に押し込まれたら『ア

ウト』です。
カボチャやゲオルグ、6Bや6Aでの迎撃を心掛け、じっくりと時間を掛けて気を窺いましょう。
壁に押し込まれたら投げに気をつけつつ、反撃の機会を狙ってください。

他の方の対戦を見る限りですが、ノエルの戦い方について描かせていただきます。

ノエルはうまい人だとオプティックバレルをガンガン当ててくるようなので気をつけましょう。

一番いいのは空中に逃げるのですが、逃げれば当然ノエルは追ってきます。なので、下記にも示している通り、空中にカボチャを設置して牽制しましょう。

また、地上で攻められた場合、「マズルフリッター」による投げ技に気をつけましょう。投げられると、ダウン中に追撃が入るのでガン攻めされます。投げの間合いに入られる前に、6Aや6Bで迎撃してやりましょう。

箇条書きで内容が疎かになってるかもしれませんが、参考になれば光栄です。--(名無しさん)

- 上手いノエル使いの友人が居るのでノエルに関して色々

まず牽制技ですが、6Bは一、二回見せる程度でなるべく使用は控えましょう
スライディングでくぐられる上、ドライブで抜けられます
両方とも痛いコンボが待ってます...

空中中段は6Aで落とせますが、最近は結構早くてわかりにくい中段を崩しに使うので注意

ガード ドライブ見たら2Cをやっていると相手も迂闊に攻めて来なくなるので、その隙を突きましょう

後空中から仕掛けるというか、飛ぶのもなるべく控えた方が良いでしょう
飛ぶならバリア張りましょう

ノエルの6Aは非常に優秀で、レイチェルの6Aに横方向の判定と空中ガー不つけた感じです

空対地は不利です、J2Cも風を使わないで落下するのも危険です

有効なのは蛙です

ノエルで蛙を一撃で消せる技が3C位しか無いらしく、多分ジャンプで仕掛けて来るので、6Aで落とせます

ノエル側もガン攻めされるときつらしく、ペースの掴み合いになると思うので、火力よりも起き攻めを積極的に行うと良いと思います --(名無しさん)

- 後ラグナに関して少し

牽制技の6Bはおいておく感じで、普通に突っ込んで来るラグナには結構刺さりませんが、ヘルズで突っ込んで来るラグナには本当置いておく感じじゃ無いと判定負けします
空中ダッシュから来るラグナは6Aで、大抵ヘルズだと思えますが...

横方向の戦いに付き合う必要は無いのですが、昇竜が優秀でこちらから飛ぶのは中々きついものがあります

有効なのはカボチャは言わずもがな、A口ベリアを9Aで風に乗せてやるのがかなり効きます、ヘルズも潰せます

ラグナが空中から来るようになったら言わずもがな

空中で打つと硬直見てからヘルズ余裕でしたなので控えましょう、B、C口ベもぐぐられます

A口ベリアをガード 即ヘルズして来るラグナが多いので、直ガを狙うのも有りです、成功

すれば5Bが入ります
前ジャンプ~めくりのJ3CDとかも結構入ってくれます
後昇竜はガードすれば確反なので、わざと飛んで打たせても良いです

固められたらバリアをしっかりと貼って、2Cを挟める所に挟みましょう
Wリリー狙わ無いならばゲージはカウンターアサルトに使っちゃいましょう
9Dで飛んで行くのも良いです

ラグナは遠距離技を持たないので、突っ込んで来たのを迎撃していくスタンスで行きましょう

正直、自分もホームのラグナが完成していて勝てないのですが...
2Cを良く警戒してくれる事...あいつ倒せたら一人前だと思って頑張ってます... -- (名無しさん)

- 情報提供ありがとうございます。
そろそろラグナに対する対策がまとめられそうなので誰かお願いします。

他力本願なこと申し訳ありません。orz -- (名無しさん)

- タオカカ戦は地上戦で6B振ってもほぼ負けと思う。
走ってきた相手に6B先端当てを狙うと、相手の6C溜め中に空かして見事に6Cが刺さってコンボをもらう。
また、タオカカのしゃがみ歩き（GG医者と同様）に6Bがスカリ、スカしみてからコンボをもらう。
また普通にダッシュ バリア急停止でもスカし見てからコンボをもらう。

これらを読み、少し遅め6Bをやろうとしてもタオカカの6Cにリーチ負けるから完全にタイミングが合わないと思てない。

（相手からすれば、適当にタイミングをずらすだけでほぼ負けない）
2Cで勝てるがダメージをとりにくいし、バリア停止されたらコンボもらう。

しゃがみ歩きを読んだ場合、J3C+D（中段）で勝てるが6Cに負ける。

地上3C+D（下段）ですべての地上行動に勝てるが、ダメージをとりやすく、空中に飛ばれてたら、3Dの効果で相手が自分の真上に誘導されやすい。
つまり相手が飛んでいたら、結構な確立でコンボをもらう。

まあ、地上メインで、たまに空中に飛ぶタオカカは無理ゲーでしたということ
-- (名無しさん)

- キャラ対一覧作ったからタオの対策はそこにコピペしときました。 -- (名無しさん)
- 2つレス
タオカカ対策を書いた者です。
どうも対タオカカの6B牽制に関して微妙だという意見があったのでコメント行に格納しておきました。
(たしかにたまたま自分がプレイした相手にタイミングよくchしているだけかもしれない)

もう少し対戦回数を重ねて検証してみます。 -- (名無しさん)

- タオカカ対策参考にします。謝謝。
6Bの話ですが私の体験談を書き込みます。
相手がダッシュ5Cで暴れまわる場合こちらダッシュして6Bすると相手の出とリーチが早く長いのでカウンター→6Cもらいました。あんまりカウンターするんでこちらは立ち止まって6Bふったところこっちのカウンター決まりました
(ダッシュしない分こちらが早く攻撃できて相手が距離を詰めてくれたことが原因かと)

- とりあえず「ダッシュけん制」はタオカカ有利といった印象です。--(名無しさん)
- アストラドライブ名判明したかも。

「クラウディッシュ・カレイド」だと思います。ってレイチェルが言ってましたw --(名無しさん)

- カレイドには聞こえないけど...
リリー アイリス シブソフィラ って花の名前だし? --(名無しさん)
- 個人的なところだが.....
バーテンリーを通称「聖幼女領域」で広める運動開催中。--(名無しさん)
- 一応参考動画

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm5574492>

引用元ニコニコ動画で申し訳ありません。

多分合ってると思うのですが・・・。

もう少し観続けてみようと思います。--(名無しさん)

- クラウディッシュ・パニッシュメントって意見が出てるけど
クラウディッシュってどんな意味なのかが不明 --(名無しさん)
- JAが発生、判定ともになかなか良いようなので空対空に使えるかも。
ただ斜め下に出るから相手が下にいる状況じゃないと意味ないな。
相手上だったらJC、相手下だったらJAってな感じの使い分けがよさげ。
同じ高さだったら死ぬ。--(名無しさん)
- ティガー対策書いてみた。
追記等あればばんばん書いてください。--(名無しさん)
- ティガーのスパークボルトは蛙を出しておくで蛙が盾になってくれます --(名無しさん)
- ~追加C<蛙<1D<ダッシュ<2B<B(蛙ヒット)<エリアル又は6C等が一部のキャラに当たりました。

皆さん知っているかもしれませんが一応。

間違っていたらすみませんm(_ _)m --(名無しさん)

- 追加C 蛙拾いは蛙後をダッシュ2A>5Bにすると安定
蛙>ダッシュ>2A>5Bだとノエル、ティガー、ラグナ、ジンには入りませんが
蛙>4D>ダッシュ2A>にすると全キャラ入る模様
更に、蛙が届かない距離の場合、エリアル部分をJB>JC>JB>JC>カボチャ>2Dにすれば、着地時に蛙発動でそのまま攻め続行出来ます --(名無しさん)
- 空投げ後の追撃が載っていなかったので一応。

空投げ>2D(着地)>2A>B>エリアル

空投げ成立後に2Dで急降下して追撃を間に合わせる

空投げ成立時に高度が高すぎると追撃が間に合わないが、
通常ジャンプの高さなら普通に間に合うので積極的に狙うべし --(名無しさん)

- ガン攻めしてくるラグナとかバング殿相手に切り返すポイントとか教えて下され。バリア安定で良いですかの --(名無しさん)
- ラグナ
対策にあるとおりですが、かぼちゃをメインに相手を制圧。
詳細は対策通りなので割愛。

固められても、ラグナの攻撃は直ガしやすいので

直ガ>切り替えし

バリア>逃げ

など基礎的なガードテクニックしてるだけで
そんな脅威にならないと思います。

すいません、ラグナからプレッシャーを感じないのであまり

アドバイスできそうにないです。(負けたとしても火力差じゃ・・・)

バング

ガン攻めのスタイルとやったことがないです。
手裏剣スタイルがGP>風林火山スタイルしか・・・

--(名無しさん)

- 3C>9D>A>B>エリアル
という下段が普及しない件
私のホーム以外どこもやってないんですが、
必要無いんでしょうか？知識として普及していないだけでしょうか？
(別ゲセでは知らないのかと思ってやって見せたが、
やってみようというそぶりすらなかった・・・)

例えば、他にいい風の使い道あるだとか・・・
(ノエル非対応)--(名無しさん)

- コメ
3C>9D>A>B>エリアル
うちのところでは使ってる人いたなあ。
でもたしかにあまり普及してない印象は。

これは個人的な意見ですが、他に色々風を使うからじゃないですかね？
追加ダメージを奪うよりも設置を飛ばすために温存して後の状況に備えたりとか。
まあ単に自分のスタイルがそういう感じなだけかもしれませんが。--(名無しさん)

- 魅せコンができた
B>3D>jc>JA>JB>JC>B>6A>B>3D>jc>JB>デイルJC>6A>リリ->A0^`リア(スカ)>姉`チャ>3C>ゲルグ

立ちくらい限定

2Bか6Bchから

ある程度ヒット数を稼がないと最後の6Aが当たらないが、多すぎても後半から黒ビートになる。

10ヒット目辺りに最後の6Aが来るように調整すれば決まる

最後の6A以降について端と中央で向きが異なる

中央だと相手の裏に回るので後ろ向きに入力する

リリーが自分の真上超高空でヒットするので各種設置物を置いて起き攻めに行ける程猶予がある

難易度の割にダメージは低く、3000程度 --(名無しさん)

- 暇なので風をまとめてみました。
シルフィード効果まとめ

基本

地上では影響が少なく、空中では影響が大きい。地上では縦軸の影響はない

相手にも同じように効果があるが本人よりは少なく、攻撃命中時(ヒット、ガード問わず)の相手には効果がない。ヒット後の復帰不能時間中は通常通り影響有り

例外

3C：横軸のみ大きく影響を受ける

6C：空中時と同様に影響を受ける

2C：ほぼ影響を受けない

各種口ベリア：飛び道具は影響を受けるが、レイチェル本人は全く影響を受けない。だが飛び道具設置までの硬直時間は変動する

ゲオルグ：空中では本体及びゲオルグ共に影響を受けない。地上では本体は通常通りでゲオルグは影響を受けない

アイリス：影響を受けない

リリー：地空共に影響を受けない
カレンデュラ：影響を受けない

敵キャラでも例外行動はある模様。例えばアラクネの空中2Cが非常に強く影響を受けたりする。

そのへんはキャラ対策にでも、
ツッコミ歓迎です。--(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)

- 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)
- 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？ --(タイガーなティガー使い)
- 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)
- Wレイチェル！その手があったかぁー！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。
--(タイガーなティガー使い)
- カエル使用コンボ(既出かもしれませんが)
場合をA・Bにわけ、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・ティ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)

- (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)
- 対ティガーが雑すぎる

--(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)