

突入条件

- 1本も負けない (=1ラウンドも取られない)
- ディストーションドライブでトドメを多め(2本先取なら計10回以上)に決める
- 以上を満たすと、11人目でUnlimitedラグナと戦える。
- エンディングが見れなくなる。スタッフロールは有り。

加入条件(コンシューマ)

- アーケードモードをラグナで難易度問わずクリアする (Unlimitedラグナと戦う必要はない)
- XBOXLIVEで80ポイントで購入

@条件を満たした後、キャラクターセレクト時に挑発ボタンを押すことで通常 Unlimitedの切り替えが出来るようになる

概要

- 常時ブラットカイン状態、超火力、超体力20000
- 尋常じゃない回復量とD技の受身不能時間
- 闇喰いの発生がかなり早くなり、近くで出されると暗転してからジャンプしても当たる。当たると6900dm、ラグナ側は6900回復
- 空中ダッシュ2回可能+3段ジャンプ可能という最悪の事態に
- 専用テーマソングまで用意されている

攻略 (CPU)

ティガーすら紙に思える超体力&めちゃ長い受身不能時間でガシガシ攻めてくる。

基本的にはラグナの対処。立ちBの間合いはガードを固める。遠距離からの接近に対処しつつダメージを取る。

空中ダッシュ二回可能な上にダンシングエッジよりも軌道が見えない超速からJC振って来るのでガードは固めに。

技は全体的にブツ放気味。それだけに読めないが、遠~中距離に居るとヘルズやハーデスを撃ってくるのでガード後、フルコン。

固めた場合、ガードが途切れたら技を振りたがるので少し間の空いた暴れ潰しがかなり有効。固めた末にインフェルノが届かない間合いになったらよりリーチの長い技を撃てば引かかってくれる。ウマー

ただし、インフェルノが当たる間合いでこれをやると壁吹き飛ばしからインフェルノループで3割消える。

距離が離れるまでは連続ガードさせるようにしたい。

カーネージの使用タイミングが神がかっている点に注意。起き攻め屈A重ねを直前ガードしてから撃ってくる。

そして、カーネージを食らった場合、壁バウンド後にさらにインフェルノを当ててくるという事態が発生。このコンボは通常のラグナでも可能だが、派生は出来ない。しかしUラグナは派生もしっかり決めれる。難易度HARD以上で頻繁に使ってくる (NORMALでも使用頻度は低いが使ってくる)。こればかりはダメージ5割超&ラグナ2割回復だが、必要経費としてあきらめるのが建設的。

闇食いは発生が早いものの、見てからA系で割れる。
何らかの動作中に合わされた場合はあきらめざるを得ないが、ガード中ならAで暴れてフルコンから活路を見出せ！

コンボ

- B>6A>(jc)>JC>JD>(jc)>JC>JD(jc)>JD>Dインフェルノディバイダー>追加

基本コンボ。なのに5000dm, 3段ジャンプが出来るだけで2段ジャンプよりも1000dmも上がる。画面中央付近の場合は下のコンボを使おう。

- B>6A>(jc)>JC>JD>着地>JC>JD(jc)>JC>JD(jc)>JC>JD(jc)>JD>GH>追加

基本コンボ。BK、JDのヒットストップの長さを使つてのコンボ

- B>C>ヘルズファンク>追加>B>6A>JC>JD>(jc)>JC>JD>(jc)>JD>Dインフェルノディバイダー

簡単で高威力。画面端だとヘルズファンクのバウンドにBが当てれないので出来ない。

- 投げ>ガントレットハーデス>追加>C>Dインフェルノディバイダー

インフェルノの後にラピッドすればさらに行くかも（要検証）。ちなみに追加にディレイをかけてしまうとCが当たらない。

- D>dc>D>カーネージシザー

これだけで7300dm, 狙える可能性は高いので是非。カーネージ後にRCしてインフェルノでさらに上がる。

- D>dc>D>闇に喰われる

回復向け。だが、カーネージよりダメージが低い。

- カーネージシザー>Dインフェルノディバイダー

IDは最速で。

RC込みコンボ

- >ヘルズファンク>(RC)>6D>JD>着地>(jc)>JD>(jc)>JD>Dインフェルノディバイダー

かなり長いIDの受身不能時間を利用したコンボ。6Dがヒットすると浮くのでそれをキャンセルしてJDを当て、着地してからさらにジャンプしてJDを当てるというコンボ。6D後のJDはディレイしなくてOK。B始動で軽く4000dmを越える。

- ヘルズファンク>追加>(RC)>ディレイ闇に喰われる

追加攻撃によってバウンドしてきた敵を闇喰いで掴むコンボ。しかし、追加してすぐに出しても空振ってしまう。ディレイで当たるので要練習。6500dm。

- 6D>JD>着地>D>(RC)>近づいて6D>JD>着地>(jc or hjc)>JD>(RC)>JD>(jc)>JD>Dインフェルノディバイダー

Dだけで成立するコンボ。回復量が半端無いうえに7400dm。場所指定が無いのでゲージ50あれば使える。近づいて6Dの部分は、6Dが早すぎるとJDが当たらないので注意。

- カーネージシザー>(RC)>近づいて6D>JD>着地>(jc or hjc)>JD>(jc)>JD>(jc)>JD>Dインフェルノディバイダー

9400dmと、現時点での最高威力を誇るコンボ。ゲージ100で9400dmと等価交換をほとんど無視している。というか、これを決めれば、ゲージ100溜まるまでに相手にいくらかダメージを与えていると考えると大抵の相手は死ぬことになる。

- (壁際) 投げ>ガントレットハーデス>ディレイ追加>(RC)>闇に喰われる

6500dm。闇喰いは最速では当たらないので注意。

- (壁際) 投げ>ガントレットハーデス>ディレイ追加>(RC)>近づいて6D>JD>着地>(jc or hjc)>JD>(jc)>JD>(jc)>JD>Dインフェルノディバイダー

6600dm。上の闇喰いコンボとダメージはさほど変わらないのであまり使わないかも。

カウンターヒット専用コンボ

「壁際」は相手を壁に追い詰めている場合。「画面端」は自分が壁に追い詰められている場合。

- (カウンターヒット) 6A>闇に喰われる

カウンターヒット時のみに有効なコンボ。ただ6Aカウンターをしっかりと見極めないと闇喰いを出すのが難しい。6A補正なのか、通常ヒットで約6800dmなのに4400dmまでに下がる。それでも十分高ダメージかつ超回復。

- (カウンターヒット+画面端) カーネージシザー>カーネージシザー

カーネージを2回当てるという恐ろしいコンボ。なんと8700dm。

その他コンボ

(画面端)後ろ投げ>ブラックオンスロート
ブラックオンスローとは最速で出さなければ当たらない。

(カウンターヒット) 6D>JD>ブラックオンスロート
こちらも最速で。

立ち回り

初心者にもってこい(すぎる)性能。20000というとんでもない体力。やばくなってもDを振って
いれば勝てるような凶悪性能でとんでもないDの回復量で体力が減っても一気に巻き返すこと
ができる。

特に闇喰いをゲージ50あればすぐに出せるうえにゲージが常に1ずつ回復するのでぶっ放し闇喰
いでも強力。

攻撃していて気づいてみればあっという間にゲージが100になっているのでゲージを気にする必
要はまず無い。

基本的に「ヘルズファンク>追加>5B」から色々出来るのでコンボの幅が広い。

余談だが、Unlimitedラグナでブラックオンスロートを当てると通常ラグナで15001dmが18751dm
になる。さらに相手がネガティブ+バリア0の時は57501dm。後者はトレモでしか狙えない気がする
が....

name

comment

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

- BBCSでデッドスパイクに追加コマンドあり、214D×3です。--(名無しさん)
- コピペってというか、CTと同じページじゃね？ --(名無しさん)
- 前作の出し方をそのままコピペしたんだろ
今回はスコアアタッククリアらしい --(名無しさん)
- アンリミテッドでねーぞ嘘書くな
--(名無しさん)
- 6D JD 5D を混ぜまくると、コンボなのに8000ダメとかどういうことなの..... --(名無しさ
ん)
- JDの出すタイミングにコツがいるが
6D>JD>(jc)>JD>(jc)>JD>着地>6D>JD>JD>JD>Dインフェルノディバイダー
ノーゲージでで7000オーバー(^q^)--(名無しさん)
- uラグナってスピードと降下速度がかなり早くないか？
hj>上り下りJDループができないんだが。
しかし空ダ後の隙もすくなくてやはり良調整だな --(名無しさん)
- 箱です
ラグナのアーケードをクリアして使えるようになった表示も出ましたが、できません

キャラ選択で挑発ってのが曖昧で

挑発では決定できませんよね？

挑発 決定？

カラー 挑発 決定？ -- (ザザ)

- >カーネージがカウンターヒットで食らった場合、壁バウンド後にさらにインフェルノを当ててくるという事態が発生

難易度Hardでも確認 -- (名無しさん)

- 何度も何度もすみません(>_<)

バング殿もカルル同様、微ディレイかけないと入らないです -- (名無しさん)
