

- [まずは知識をつけるべし](#)
- [背面アーマー・振り向きアーマー](#)
- [気力に注意！](#)
- [スーパーダッシュ裏回り](#)
- [コンボカウンターは繋がってないのに・・・](#)
- [ピシュン不可能な攻撃](#)
- [「硬直」とは](#)
- [スウェーの有効活用法](#)
- [気弾・格闘攻撃がスカル？](#)
- [必殺技がスカル？](#)
- [必殺技対策1「投げブラスト&突撃ブラスト」](#)
- [必殺技対策2「自動回避系ブラスト」](#)
- [必殺技対策3「太陽拳」](#)
- [初心者用オススメキャラ 強キャラ編](#)
- [初心者用オススメキャラ 中堅キャラ編](#)

まずは知識をつけるべし

レイブラのシステムは、正直言ってかなり難解
 いろいろな理不尽な(?)仕様を理解していないと、そもそも試合が成り立たない
 下記のテクニックの項目と小ネタページに目を通し、キャラページで強攻撃と基本コンボを把握すれば
 どういうゲームか理解できる・・・はず・・・なので、是非目を通しておこう

尚、このページではカスタム戦においての戦術は基本的に取り扱っていない
 (カスタム含むと下のアーマーについての項目等も全く中身が変わりややこしいため)
 ご了承ください

背面アーマー・振り向きアーマー

レイブラで追加されたシステムで、特に重要なのがこの2種類のアーマー
 後ろから仰け反り効果がある攻撃(強攻撃:2、溜め攻撃など)で攻撃すると、アーマーが発動し
 その後の攻撃が硬直で通らなくなる
 例えば、ピッコロはラッシュ格闘から溜め攻撃でコンボを繋ぐ事が出来るが
 これを背面からやると、アーマーが発動して気弾や格闘で拾えなくなる
 強攻撃:1,3,下,4ならどちらでもその後につなぐ事が出来るので
 持ちキャラの背面始動のコンボを組み立てておくといいだろう

気力に注意！

このゲームで勝敗を分けるのは、ずばり気力ゲージの有無
 気弾が最重要攻撃、気力がないとピシュン出来ない仕様、そして気力の自動回復が人間以外無いので
 うっかり気力が空になると何も出来る事が無くなり、あっという間にやられてしまう
 とにかく暇さえあれば気を溜め、常に気力1本(全体の半分)をキープするようにしよう

スーパーダッシュ裏回り

METEORの時は補正が切れて大変迷惑な行為だったダッシュでの裏回りだが
 レイブラでは補正が切れなくなり、1コンボとして使用出来るようになった
 基本的には吹っ飛ばした後などに裏回り 気弾を連打するだけ。
 注意点としては、補正が残ったままなのでその前に当てた強攻撃を当てると相手がダウンしてしまう
 気をつけよう

コンボカウンターは繋がってないのに・・・

レイブラは、キャラ毎に繋がる強攻撃、繋がらない強攻撃があるが
 「コンボカウンターが途切れるのに繋がっている強攻撃」が存在する
 具体的には、ピッコロや18号の強攻撃:4などがそれ。
 強攻撃早見表で使用キャラの強攻撃をチェックした方がいいだろう

ピシユン不可能な攻撃

重要

レイブラの強攻撃は、ある条件が揃っていればピシユン出来なくなる

その条件は、「コンボカウンターがしっかり繋がっていて」「強攻撃:4後などで相手が硬直していない時」

例としては、ノーマル悟空の強攻撃:4はピシユン不可能だが、ピッコロの強攻撃:4はピシユン可能

ノーマル悟空で強攻撃:4を当てた後強攻撃:1を出すとピシユン可能だが、強攻撃:4の後に溜め気弾を挟むとピシユン不可能になる
強攻撃以外にも、必殺技も回避不能にする事が出来る

当てる直前にラッシュ気弾を当てると、必殺技は回避不能になる。

(例として、溜め気弾 ラッシュ気弾1発 必殺技など)

この謎仕様を利用してピシユン不可コンボを作れば、圧倒的に有利になる

「硬直」とは

上記の硬直状態まとめ、この状態の時にピシユン可能な攻撃をすると避けられる可能性がある

各種強攻撃を当てた時のモーション中(強2の仰け反りや強4の喰らいモーションなど)

溜め気弾での仰け反り(溜め気弾 溜め攻撃などがピシユン可能)

ラッシュ格闘5撃目を当てた時の仰け反り

背面アーマー、振り向きアーマー発動中

溜め攻撃:最大などを当てた時の吹っ飛ばし

硬直とは違うが、何も攻撃を受けてない時(なので必殺技ぶっぱなどはピシユン可能)

「ラッシュ格闘、ラッシュ気弾の喰らいモーション中はピシユン判定が消える」という解釈でもOK

つまり、基本コンボであるラッシュ格闘 キャンセル溜め攻撃:ジャストやキャンセル必殺技

強攻撃 キャンセル溜め攻撃は、コンボカウンターが繋がっていようが避けられる

強攻撃:4を含まずにコンボを組み立てると、ピシユン不可能なコンボを作り出せるキャラも多い

スウェーの有効活用法

一見使用用途がなさそうなスウェーだが、割と便利な使い方も出来る

使用後の硬直が一切無いため、ガード時より気弾割り込みが安定する

初めは操作が難しい、スウェーモーションの途中で ボタンを押すと、ラッシュ気弾で割り込むことが出来るのである。

慣れればスウェー動作一回目で素早くラッシュ気弾を撃つことができる。相手にとっては非常にやっかいだろう。

ただし、スウェーを潰す手段はいろいろ存在するので、必要以上に発動していると勝てない場合があることを忘れずに。

気弾・格闘攻撃がスカル？

一部のキャラクターのラッシュ気弾は、身長小さいキャラに大して

モーションの所為で全くヒットしなくなる

レイブラで気弾を使わない=勝てる可能性はゼロに等しい

- ・セル全形態
- ・フリーザ第2形態、第3形態
- ・悪ブウ全形態
- ・バータ
- ・16号

彼らで悟天などの低身長キャラに勝つには非常に困難になる。こういう不具合を勝算に利用するプレイヤーは、悪質であることに間違いはない。

格闘コンボはスカルキャラが一人だけいる

通常ザーボンのラッシュ攻撃5撃目は、悟天などの小さいキャラに大してスカル

必殺技がスカル？

ヤムチャの緑気弾、スーパーゴテンクスのギャラクティカドーナツ。この2つの必殺技は近距離で使うとスカル。たいして強力な威力でもないのに、妙なリスクが付いている可哀そうな必殺技である。一度スカると反撃されるのは確定的なので、有効距離をしっかりと掴んで戦おう。

必殺技対策1「投げブラスト&突撃ブラスト」

上記で書いた避けられない状況で撃たれた場合ではなく、いきなり単発でぶっぱされた時の対策です。投げブラストはスウェーモーション、突撃ブラストはドゴンモーションで受け流すことが出来ます。スウェーはともかく、何故Zカウンター2で避けれるのかは謎ですが・・・

必殺技対策2「自動回避系ブラスト」

ワイルドセンスや残像拳などは、キャンセル行動で無効化にすることが出来る。無効化に成功する難易度は、ワイルドセンス < 残像拳 < 多重残像拳。

ワイルドセンス

キャンセルステップ、キャンセルスーパーライジング、キャンセル必殺技が主。SSJ悟空のワイルドセンスなど、一部のキャラはキャンセルスーパーライジングは通用しないので注意。フリーザのワイルドセンスなど、一部のキャラはキャンセルガードでも無効化に成功できる。

残像拳

- ・ ラッシュ格闘 キャンセル必殺技（太陽拳or突撃系）
- ・ 強攻撃 キャンセル必殺技（太陽拳or突撃系）

大半のキャラは、このような対策能力が整っていない。キャンセルガードやキャンセルスーパーライジングなどで、とりあえず反撃行動を確実に回避するのが無難になる。

多重残像拳

- ・ 強攻撃: 3 ラッシュ気弾 強攻撃: 3（一部のキャラは使用不可）
- ・ 強攻撃: 3 強攻撃: 3（使用出来るキャラは限られている）

おそらく時間稼ぎのためのコンボ。このコンボが出来ないキャラの場合は、10秒間逃げ続けるしか対処がない。それ以外にも、ジャストバニシングが発生されない必殺技（カウンター系、投げ系）を主力に攻めるという手立てもある。

必殺技対策3「太陽拳」

地味だが恐らくレイブラ最強の必殺技、太陽拳だが、対策法ははっきり言って無い。ガード不能・発生からヒットまでの隙も無い、ピシュン判定さえ無いので出されたら確実に喰らう。要するに相手の起き上がりに重ねるだけで無傷で勝てる代物

初心者用オススメキャラ 強キャラ編

上位キャラの中で、レイブラのシステムを覚えるのに便利なキャラを紹介
孫悟空（ノーマル）

主人公だけあって、基本的なものは全て持っている高性能キャラ
基本的に最初は孫悟空で練習がおすすめ

少年悟飯（ノーマル）

レイブラのキャンセルシステムの中でも、特に強いキャンセルタイプに設定されている割といろいろなキャンセルも使えるのでこのキャラでキャンセルシステムを覚えよう

ピッコロ

格闘でガンガン押していくキャラ。繋がる攻撃が少し限定されるので格闘コンボの練習になる

初心者用オススメキャラ 中堅キャラ編

そこそこなキャラから何人かおすすめキャラを抜粋
ただし強キャラよりも使うと苦労することは覚悟するべし

ヤムチャ

意外なキャラ達が弱体化した今作で、いつも通り魅せる戦い方が可能な出来になっているヤムチャ
通常攻撃の威力こそ下位なものの、重要な強攻撃:4がしっかり繋がったり
強攻撃:1, 2も当たればしっかり気弾で拾えたり
やりようによっては普通に上位キャラも喰えるキャラ
強キャラ達の応用編、といった感じ

ベジータ(ノーマル)

唯一まともに通るコンボが溜め攻撃:ジャストだけ、と残念な事になっているが
攻撃力は高めなので、強攻撃のジャスト判定や立ち回り、気力の管理が鍵となっている
勝つにはテクニックを要求されるキャラ、練習にオススメ

人造人間17号

コンボは一通り揃っているものの、ひたすらコンボカウンターが途切れるので
当てる努力が必要なキャラ
このキャラで強攻撃のコンボカウンターの重要性和、コンボの組み立て方を覚えよう

長々と書きましたが、誰かしらのキャラに思い入れがある人は
そのキャラで練習するのもありだと思います
レイブラの勝利への鍵は、使用キャラへの愛だと個人的には思っているので・・・

- ・ ハメがベターとか言うのは正直どうかと思うが -- 名無しさん (2010-04-24 08:26:36)
- ・ 残像拳の多重もうざいですね。 多重残像拳の事ではありません -- 名無しさん (2010-04-24 14:35:39)
- ・ 強3繋がらないキャラは気弾ハメしないと多重相手に詰む。仕方ない -- 名無しさん (2010-04-27 01:05:17)
- ・ 太陽拳はサングラスってあいてむつけとけばくありませんよ -- 名無しさん (2010-04-30 08:37:14)
- ・ ノーマルだったら太陽拳は神すぎるww -- 名無しさん (2010-04-30 14:09:57)
- ・ 多重残像拳対策としてちょっときつけれどスカウターベジータなどの爆発波、全部よけられるけど、よけるたびに気を消費するからうまくいけば必殺技が使えなくなるところまで減らせる -- 名無しさん (2010-05-30 03:15:06)
- ・ あと気が無くなると10秒またずに多重残像拳は切れるから仕込んだ相手にすぐに爆発 -- 名無しさん (2010-05-30 03:16:13)
- ・ (レスミスった...続き) 波するのも手、特に試合開始直後即仕込む相手など -- 名無しさん (2010-05-30 03:19:46)
- ・ カスタムだと多重持ちけっこう多いけど、ランダムバニシングがほとんど代用だから要らないよね。 -- 名無しさん (2010-06-02 02:53:45)
- ・ あほか -- 名無しさん (2010-06-29 13:49:54)
- ・ 残像拳とかワイルドセンスとか使うやつ死ね -- 名無しさん (2011-03-24 21:51:35)
- ・ まあよけられるけどな -- 名無しさん (2011-03-24 21:52:38)
- ・ 身長差は悪質じゃないだろ・・・それが彼らの個性なんだから -- kk (2011-07-26 09:47:09)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿