

Dr.パラダイム（CV:幹本 雄之）



全長 : 115cm (翼開長142cm)
体重 : 32kg
血液型 : 不明
出身 : アメリカ (オハイオ州)
誕生日 : 不明
アイタイプ : 赤
趣味 : 組織相関図を美しくする研究。全ての事象を暫定的な情報単位に換算し、自分の脳の処理速度と記憶容量を知る。
大切なもの : 内容を問わず具体的な理念・眼鏡・紳士肌着
嫌いなもの : 無計画な者・バードウォッチャーの目・蚊

性格

真面目な勉強家で、ギアの身でありながら柔軟に情報を吸収する。
非常に理性的で、この世の理を自分なりに悟っている。対して性格そのものは非常に頑固で融通が利かない。
特に人間に対する評価は低く、敵対視している訳ではないが係わり合いを避けたいと思っている。
また、正直人間が絶滅しても別段自分は困らないとも考えている。

略歴

聖戦後、行き場のなくなった自立型ギアの統率を勤め、自身もギアである。
バックヤードに造詣が深く、さらには検索プログラムを走らせる事が出来る者として重要な役割を持っている。
気位が高く、他人との馴れ合いを苦手とするが、イズナとは何故かウマが合う。
ちなみに、水がないと満足に生きていけないという欠点がある。

石渡氏自身によるキャラクター紹介

サーヴァントの能力に特化したキャラで、サーヴァントどうしが戦った場合は彼側が勝つことがほとんど。
パラダイム自身は非常に弱いですが、味方を支援する能力があります。

ボニー助手



資料集 クリエイターコメント

ボニーはギアではなくホムンクルスです。
パラダイムが作った便利な助手。アバなんかと同じですね。（石渡）

口調

「ドクタードクター！ たっ大変ですう！」
「なるほど、ドクター流石です！」

姉妹達（助手は沢山いる）

「...了解」（バニー助手、無口）
「ドクター、悪いけど全然分からない、人間の言葉で説明してよ」（バニー助手、勝気）

-
- Dr.パラダイム（CV:幹本 雄之）
 - ボニー助手
 - 初心者講座
 - サーヴァント
 - 基本性能
 - スキル
 - 技表
 - フリーコンボ
 - ロックオンコンボ
 - 必殺技
 - 覚醒必殺技
 - コンボ集
 - 略称
 - 基本コンボ
 - ジッパーヘヴィ
 - ご退場
 - ボニー助手
 - その他ネタ
 - 参考動画
-

初心者講座

『Dr.パラダイムを使う』

サーヴァント

『サーヴァント：Dr.パラダイム』

基本性能

体力 450
ブラスト始動 遅い
ブラスト最大速度 普通
空中ダッシュ無し

スキル

スキル名

マナコスト
クールダウン
消費テンション
説明うんたらかたら

アイギスフィールド



MANA 170
CD 25秒
TG 12%

「防壁を守勢と思うなよ」「加護のもとへ集え」「アイギスフィールド」
 サーヴァントの防御力を強化するバリアを発生。
 バリア内にいる味方は敵の飛び道具を回避でき、
 ドクターと周囲のサーヴァントの防御力1.5倍（被ダメージ0.66倍）にする。
 使用時に少し隙あり。

それぞれの効果は別物扱い。
 防御力上昇効果はディスペルで消せる。効果時間14秒。
 飛び道具回避効果は下記の通り。効果時間7秒。

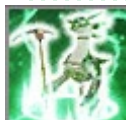
紛らわしいが、サーヴァントに防御力上昇効果を付加しているのはなく、
 ドクター本人に「ドクターの周囲のサーヴァントの防御力を上げる効果」を付加させている。

ドクターのTG依存度が高いのがネック。
 25秒に一度貼り続けられればお手軽に強いが、その余裕を作るのが大変。

	防げる	防げない (or相殺して壊れる)
ソル	ガンフレイム	タイラン
ソル鯖	ペンシル、ブロックヘッド、ギガント(ゲットロスト)	ホイール(レッドアウト)、クィーン、ギガント(エスティメイト・ワン)
シン	パレル、パテカルステイン、ヴォルテックアイ	ピークドライバー
カイ	スタンエッジ	SEチャージ
シンカイ鯖	クワドロベイリフ(AT2)、ツイントリガー、ワイズマン、リブラ	ハンマー (ディスペルはしてこない)
イズナ	芥子坊主、天人菊、J8X(衝撃波)、達磨(石化)	鉄線印
イズナ鯖	木綿、麒麟(近接ショット)、お雪(近接攻撃)	お雪(白銀の涙)、麒麟(イバラワラジ)
Dr	布石、助手、ガンナー	林檎
Dr鯖	パイター(AT2)、デュアルホーン(AT1)、ココペリ、シーカー(カタパルト)	デュアルホーン(ゴルゴン)
ヴァレ	カシウス、ユダ、ブルータス、カルヴァドス(落下時の1発だけは食らう)	ゼスト、キロン
ヴェレイブン鯖	エクレア(通常ショット、ヴェノムスレイヴァー)、ガトー、ティラミス	ミルフィーユ、教授
アイテム	キャブチャー砲(対MGに攻撃する瞬間、対ゴーストには無効)、キャブチャー兵、ディスペル(効果なし)	バッテリー、ヘビィ(相殺)、ジッパー(相殺)、ラピッド(相殺、単発じゃないので2発目から食らう)
その他	キャブチャー(対鯖に攻撃する瞬間、対ゴーストには無効)	

「固い設置型飛び道具」というような扱い。
 よって、飛び道具貫通(SEチャージ)や飛び道具相殺(ジッパー)には弱い。

兵法第十三計



MANA 160
 CD 30秒
 TG 10%

「機力を侮るなよ」「フン、猪武者め」「兵法第十四計を教えよう」
 全フィールド上の味方の移動速度を1.5倍に上昇。
 効果時間20秒。

「フィールド上にいる」味方に効果があるので、召還中とスロット内のサーヴァントは効果を受けない。
 使用時に少し隙あり。

クールダウンが切れたら常に使うぐらいの気持ちでしよう。
 重要なオルガン指示を出した後なら、オルガン後のクールダウン待ってでも使おう。
 撤退や援軍は大幅強化された形になる。
 RTS勝負するドクターにとってはほぼ必須なスキル。
 ラウンド開始に兵法第十三計は定石。

使用時は隙があり、どこで使用しても効果は変わらず、未行動扱い。
 よって、自軍ゴースト内で使用と同時にオルガン開きテンション回復も行うのがベターな使い方。

攻撃の踏み込みやステップ距離も1.5倍に伸びる。
 ゲロッパのステップや突進攻撃など目に見えるぐらい違う。
 サーヴァントの強化にも繋がり、余裕があるなら意味がなさそうな時に使っても良い。
 他の場所で戦っているサーヴァントが強化されているかもしれない。
 相手マスターの事故も増えるし、この効果によって実質蛙はドリルに殆ど負け無い。

自分の速度も上昇する。つまり効果が乗っている間は敵マスターから逃げやすい。
 ロック外し後ろジャンプすれば大抵の攻撃を回避できるようになり、
 ショートダッシュの距離やスマッシュのごろごろする距離も伸びる(当然速度も)。
 コンボ時の吹っ飛びも影響されるので、相手の長いコンボが繋がらなくなる時も。

当然攻める際にも有効で、ショートダッシュで追いかけてたりLXXの踏み込み距離が伸びたりもする。
ただしマスター戦だと使用する暇はそんなにももらえないので、
使用後に相手マスターと対面した場合は恩恵を利用するぐらいの気持ちで。

自分の速度が上昇する = プラストドライブで事故りやすいので注意。
ドリフトの滑り距離も1.5倍に伸びてます。

ご退場願おう



MANA 150

CD 10秒

TG 5%

「これも知の成す業」「失礼、邪魔だ」「ご退場願おう」
威力120。
目の前の敵ユニット（マスター含む）を遠くへ投げ飛ばす。
ガード不能。ダウンしてる敵も投げられる。
担いでる間にLS入力で、8方向の好きな方に投げ飛ばせる。
担いでる状態では相手はバースト不可。

大きなユニット（主に上級鯖）や設置物（ヒールロッドなど）には効果が無い。
ゴースト補正、鯖のレベル、ゲートガンナーやアイテムの攻撃力増減の効果を受けない固定ダメージ。

投げている間は完全に無敵。動作後すぐにガード可能。
無敵状態の相手（ドクターのご退場のみ除く）さえ投げることができる。

マスター戦において選択肢が広がる。
ガークラ連携のないドクター相手に様子見ガードやオルガン操作ができなくなる。
上級鯖のダウン攻撃や石化、バナナ、ボニー助手などが+120ダメージ。
（それ以外のダウン技は受身を取られるものばかり）
更に有利時間が長いので、安全に他鯖を殴れたりガンナー出したりプラストドライブで逃げたり。

上級兵を一時的に戦地から遠ざけたり、
ダウンしている鯖に120ダメージ与えたり、
ロッドやゴーストの範囲から投げ出したり投げ入れてから処理するといった業も。

本来のドクターに決定的に欠けている「事故を起こす能力（相手マスターにトドメを刺す能力）」が付加されるので、
時たま大きく機能することになる。

ゲートガンナー召喚



MANA 120

CD 10秒

TG 8%

「ゲートガンナー！」
「射撃タイプ」（有利： ）（不利： ）
移動能力の無い、射撃タイプのミニオンを召喚。
ミニオンの中でも使い勝手がかなり良く、開幕辺りから習得必須。
戦地に行って使わないことの方が少ない。
クールダウン10秒で、同じ戦地に数体ガンナー召還することもできる。

撒かれた近接・法力を殲滅するのに最適。
「ドクターがどれだけ削れば、ガンナー + 今のゲロッパで近接部隊倒せるのか？」とか重要。
ミニオンは相手オルガンに表示されないのが面白い。

ディスペルと相性が悪く、ロッド設置やココペリ召還といった時は控えよう。

ゲートガンナーは味方の攻撃力を上昇させる弾を持つ。
攻撃力上昇効果は打撃のみなので、ドクターに効果が掛かってても恩恵は少ない。

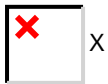
技表

フリーコンボ

X X X

威力82。

最終段ヒット時に誘爆属性付加。

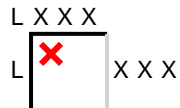


スマッシュ。
威力60。最大ヒットユニット不明（9体以上）
ぐるぐる回って体当たり。ダウン時間5秒。マスターに当てても一応受身可能。
発生が遅く判定が強い。ダウン追い打ち可能。
ガードされたり外れたら反撃確定。（MC必須）

他キャラと比べれば重要なスマッシュ。
相手の上級兵を5秒間機能させなくさせたり、
相手を転ばせるので、ガンナー設置したり逃げたりできる。
「とにかくドクターに近づこう」という相手によく引っかかる。

J X
威力30。
空中技。
ドクターの数少ない割り込み技。ヒット時ダウン。三十六計を使った方が良いかも。
余談だが、ジャンプ頂点付近でこの技を出してスカッた場合、着地際にもう一度出せる。

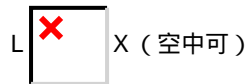
ロックオンコンボ



初段のモーションが違うだけ。
威力101。
最終段ヒット時に誘爆属性付加。ダウン追い打ち可能。
単発LXはリーチがそれなりに長い。牽制に用いるなら単発止めもあり。
単発L6XはフリーXと同じモーション。LXからの派生でも出せる。一応左ステップを狩れる。



威力76。
密着限定。最大のメリットは相手を吹っ飛ばす所。ガークラ値が高め。
LXガード後の右ステップを狩れる。

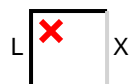


「万有引力を体感したまえ」
威力102。ガード不能。飛び道具判定。複数体にヒット。ダウン追い打ち可能。
ロックした相手の上空から鉄製の林檎を落とす。遠距離から安全に攻撃が可能。
飛び道具 = ヒットしてもTGが増えない。

懐に踏み込まれると当てることができない。
逆に距離を取ってくる・取りたいサーヴァントに強い。
対マスターではハイリスク。ガード不能な点は強力なのでサーヴァントを援護する形で使おう。
暴発に注意。

発生中にロックオンを外すことで、ほんの少し手前に林檎が落ちる。
発生速度が早くなるので使いやすくなる。

ちなみに、りんごを出してるのはボニー助手。
視点を上のほうに向けるとリンゴの『ふきだし』を出してるの見える。
遠くに置き去りにしてしまったボニー助手を瞬時に呼び寄せることができる。



威力45。
単発。LXXXの最終段を出す。ヒット時に誘爆属性付加。
ボニー助手と上手に使えばサーヴァント殲滅に一役買う。
持続が長いので、置いておく感じで出すと、相手マスターのショートダッシュを潰せる。
ガードされるとかなり不利。地味に対空性能が良い。
LXXXの最終段との差は、こちらはヒット時ダウン。ダウン追い打ち不可。



威力52,
単発。LX4Xとの最終段。
相手を吹っ飛ばす。リーチがかなり短い。ステキャン可。ガークラ値高め。
ほぼスマッシュに株を奪われているネタコンボ用の技。
単発では使わない、MCからステップして当てることはある。

必殺技

技名

コマンド

消費テンション

威力

説明うんたらかんたら

ボニー助手、頼む、

[LS]+Y (追加[LS]+Yで起爆)

TG 2.5+2.5%

15×3 or 33×3 (導火線23×n) (誘爆28×3)

「ボニー助手頼む」

ドクターを基準に左スティック9方向へ爆弾を設置。

鳥

追加入力で、導火線を持ったボニー助手が任意9方向から起爆を開始する。
ボニー助手に当たった相手はダメージを少し受けながら爆弾方向に少し吹き飛ばす。
導火線が爆弾に到達したら爆弾が爆発する。

導火線が短いと範囲が狭く威力の低い爆発が起き、
導火線が長いと範囲が広く威力の高い爆発が起きる。

基本はLTやRTでロックオンして使う。

L8Y > L1or2or3Yで遠距離を広範囲爆発。導火線で中距離の相手も少し巻き込める。

L2Y > L7or8or9Yで目の前を広範囲爆発。導火線の関係でガード崩しに使える。

L2Y > L2Yで目の前を即爆発。体力の少ない相手へ。

爆発時、誘爆属性が付加された相手だと更に広範囲を巻き込む誘爆が起きる。
誘爆は最大四体までヒット。このときに誘爆属性の相手がいたら更に誘爆が起きる。
誘爆まで起きるとガードクラッシュが起きる。乱戦時に強力。

誘爆属性はXXX、LXXX、L2X、LJY (布石) で付加。

LXXXはテンション回収、布石はテンション消費で使い分け。

L2Xは適当に当てるより、幾つかコンボネタや実用ネタがあるのでその時に使う。

広範囲爆発と誘爆属性を上手く組み合わせることで、全マスターの中でも最速の鯖殲滅が可能。

L2X実用ネタ

誘爆付加してない相手 : L2or5Y > L8Yとした後に即L2Xを出すことで、爆発する前にL2Xがヒットし最速で爆発 > 誘爆が起こせる。

誘爆付加してる相手 : 誘爆が起きている時にL2Xを当てると、爆発 > 誘爆 > 更に誘爆が起こせる。

導火線設置時にダメージを喰らうと、爆弾が消えてしまう仕様(バグ)がある。

爆弾は消えるからもちろんその時は爆発しない。

爆発がしてないので新しい爆弾を設置できないし、爆弾が無いから導火線も設置できない。

新しい爆弾を設置できるのは、設置した爆弾が10秒程で自動爆発する時間が経過した後。

要約すると、「導火線設置時にダメージを受けると約10秒間ボニー助手が使えなくなる」というバグがある。

ちなみに、ボニー助手が使えなくなったら、リンゴを落とすとバグを回避出来る。

その他ネタ

- ・ブラストドライブ直後は、ボニー助手がドクターに追いついてなくて設置に少し時間が掛かる。
- ・ボニー助手が設置する爆弾の位置と導火線の位置は同じコマンドでも若干ズレている(導火線が手前側になる)。
- ・起爆せずに放置すると10秒程度で爆発する(威力の低い爆発、誘爆もする)。
- ・ボニー助手が近くにいる場合、L2Yで爆弾設置をすると、ボニー助手の『ふきだし』が出ない。
- ・ガンナーを出した直後にL2Yで爆弾を設置すると、ガンナーの背中に爆弾を隠しつつ設置出来る。

これが布石と言うものだ

(ロックオン中) 空中Y

TG 15%

15 + 30

「下手な鉄砲か」「陳腐な法力だ」「無駄撃ちだな」
空中からの落下攻撃。
空中で球体を作成し、下に落とす。
攻撃を受けた敵は誘爆属性を付加される。

ロックオンしていない場合はその場に落ちる。
ロックオンしていれば球体はその方向へ落ちる。
球体が落ちた回りに巻き込みダメージあり。最大四体。

広範囲による巻き込みは勿論、飛び道具ゆえの発生保障もウリで、
大量のサーヴァント殲滅はそれなりに危険がある中、空から確実に安全に誘爆属性を付加することができる。
テンション消費量の多さがネック。

三十六計

(ロックオン中) 空中[LS] + Y同時押し

TG 10%

30 × n (最大4ヒット)

「しまった勢いが...」「目、目が...」「おわぁっ」

回転落下し、任意の方向に戦略的撤退を行う。

というか空中版スマッシュ。

ダウン時間1~2秒。目の前に倒れるのでご退場まで繋がる。

ドクターには空中ダッシュが無いので、逃げる時にも使うかもしれない。

割り込み技として使う。横属性の技をジャンプで避けて三十六計。
使用時に空中にいるのに少し横属性が当たりやすくなっているので気を付けて。
外すと隙が大きい。MCするのも微妙。

相手MG削りに使う。LXXXとボニー(誘爆なし)を組み合わせるぐらいのMG削り速度。
邪魔されにくいので、地上でペンペンできないときに有効。

敵にヒット時、テンションが少し回復する。複数のサーヴァントにヒットすれば
ヒット数の多さと相成ってテンション回収が出来る。

覚醒必殺技

ココペリ召喚

X+A

TG 100%

「悪いな切り札を出すよ 君に付き合う時間が惜しい」「やむを得ん、お呼びするか 頭が高い!」「ブルト書三章三十三節 おいでませ!」

特殊召喚ユニット「ココペリ」召喚。

発動まで数秒の溜め時間が必要。

召喚は同時に一体まで。

強力なミニオンだがディスペル二連続で使うと一瞬で消される。

相手マスターが見えない時に使おう。
隙も潰されないしディスペルもされない。
敵MGへのテロにも強い。

ドクターの立ち回りはテンション残量に掛かっているので、使った後のフォローも大事。
近くに自軍ゴーストがある時とか、テンション回収できて良い。

コンボ集

略称

AD ...エリアルダッシュ(空中ダッシュ/ジャンプ中にA)

MC ...モダンキャンセル(何もしていない状態になるため再びコンボ続行、回避など/攻撃中、攻撃硬直中に左スティック押し込み)

JC ...ジャンプキャンセル(攻撃中に硬直なしでジャンプできる/ジャンプキャンセル対応通常技中にA)

SD ...ショートダッシュ(短距離ブラストドライブ/ロック中に左スティック押し込み)

ステ ...ステップ(回避、間合い詰め/ロック中に or or or を押しながらA)

スマッシュ ...吹き飛ばし攻撃(強攻撃/ or or or を押しながらX、ロックしている場合ロック攻撃になるので注意)

基本コンボ

- ・ LXXX

繋がる間合いを把握するとベター。
ダメージ101で誘爆属性付加、ダウン取れない。
ガードさせてもガークラところかLXで止めないと不利。
悲しいことに、MC無しアイテム無しご退場無しでの実戦的なコンボはこの程度。

ジッパーヘヴィ

- ・ LXX > ヘヴィ
- ・ LXX > ジッパー > MC > ヘヴィ

ヘヴィヒートで動き難くなった相手に、遠距離からボニーや林檎でハメ殺すのが目的。
LXXXからはジッパー届かない、ヘヴィも密着じゃないと届かない。

ご退場

- ・ (密着) LXX > ご退場
- ・ LXX > MC > ご退場

密着ヒット時限定でご退場が繋がるというもの。
密着でないならMCを使うと良い。
実際は繋がってなくてもご退場の回避はしにくい。
ガード時も崩しとして機能する。

- ・ ラピッド > MC > ご退場

歩いてご退場が繋がる。
ヒット、ガードの両方とも確定、密着の必要がないのが魅力。
兵法十三計で歩くスピード上げると距離問わず確定に。

- ・ (密着) LX > MC > ご退場

崩しネタ。
密着時ならガードも横ステも狩れる。
不意を付けるから当たりやすい。
ジャンプやバクステで逃げられるが、通常連携のLXXXに引っ掛かる。

- ・ ご退場 > 壁バウンド > L2X

壁際で、壁バウンドを利用したネタコンボ、自分の方向にバウンドするように投げる方向を調整する必要がある。
L2X以外でも拾えそうだが、これが一番安定する。

ボニー助手

- ・ ボニー助手(設置&起爆) > L8X
- ・ ボニー助手(設置&起爆) > ご退場
- ・ ボニー助手(設置&起爆) > L2X > MC > ご退場

ボニー助手でダウンを奪った場合、林檎やご退場で追加ダメージを取るといもの。
周りを巻き込みながら受身不能で吹っ飛んでいるため追撃しやすい。

- ・ (ボニー助手2設置済み) ボニー助手起爆入力 > L2X > 起爆 > 誘爆

通常、L2Xをヒットさせるとダウンしてしまうが、
2設置爆発の直前にL2Xを当てると長い手順を踏まずに誘爆を行える。
短時間での鯖殲滅に貢献。

- ・ (誘爆付加、ボニー助手2設置済み) ボニー助手起爆入力 > 起爆 > 誘爆 + L2X > 誘爆

三段起爆。
誘爆する相手にタイミングよくL2Xすると、起爆 + 誘爆ついでにもう一回誘爆するというもの。
誘爆付加した相手四体が、お互いに誘爆に巻き込まれるような位置に固まった場合、
サーヴァント四体に964ダメージ、マスターが巻き込まれたら482ダメージ。(更にご退場で + 120ダメージ)
実戦だと導火線が当たってダメージが下がったり、そもそも誘爆付いた四体が固まらないが、
それでも実戦で狙う機会は多い。

- ・ ボニー助手起爆入力(導火線めぐりヒット) > SD > LXXX > 起爆 > 誘爆

導火線に当たったけど爆発には当たらないような時。
LXXXで相手を押込んで爆発に当てる。誘爆効果も付いてお得。
SDは長めに。

その他ネタ

- ・ LXX > MC > 前ステ > L4X
- ・ LXXX > MC > 前ステ > L4X

L4Xでダウンを奪って逃げる。
LXXXは密着時限定、誘爆属性付加 + ダウンまで奪える

- ・ 布石 > LX > L4X
- ・ 布石 > LXX > ご退場

密着限定。
布石がめくりヒットして引き寄せた時の追撃。

- ・ LXXX > ラピッドファイア > L8Y

ラピッドファイアがフルヒットすると、相手がダウンし、その手前に爆弾を設置出来る。
あと少しでCD取れる時の起き攻め等に。

- ・ (空中の相手に)三十六計 > MC > リンゴ

一応の空中コンボ。三十六計がヒットして、自分より相手が高い位置にぶっ飛んだ時にMCすると、リンゴがうまく当たります。
相手のジャンプからの攻撃(キロン、鉄線印)を先読みできた時などに・・・
バイターの近接攻撃ヒット時、レオナルドの空中コンボの終わり際にも狙えます。

実用性は、ほとんど有りません。

参考動画

||

名前:

コメント:
