

## アーチャー / Archer



### 特徴 - Feature

弓使い

色々揃っている万能型。

器用貧乏というより万能という言葉が似合う。

UBWのカッコ良さはガチ...なんだけど大抵潰される。

開放時のスキルと宝具が安定してないことが弱点なのかも。

- [アーチャー / Archer](#)
  - [特徴 - Feature](#)
  - [性能](#)
    - [ステータス - Status](#)
    - [通常技 - Normal Art](#)
    - [特殊技 - Unique Act](#)
    - [必殺技 - Special Act](#)
    - [スキル - Skills](#)
    - [宝具 - Last Resort](#)
  - [立ち回り](#)
  - [コンボ](#)
    - [通常](#)
    - [飛び込み](#)
    - [壁](#)
    - [スタン](#)
  - [対策](#)

### 性能

ステータス - Status

体力	魔力
14400	+1.5

空中ダッシュ可能

通常技 - Normal Art

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
------	------	----	----

A	100	-	リーチが長めの弱攻撃。連打キャンセル可能 大き目の補正がかかる
B	300	-	発生が速めの縦攻撃。
C	300	-	短く見える横攻撃。実際はBよりほんの少し長い
2A	100	下段	足元を蹴る下段の弱攻撃。連打キャンセル可能 大き目の補正が掛かる
2B	100+300 (計 400)	-	リーチが短い2段技。縦攻撃 1段目を軸移動で回避されても2段目が刺さることも コンボには不向きだが暴れで出す分には強い
2C	450	下段	両手で足元を切り払う下段の横攻撃 ヒット時ダウン/CH時受身不能でダウン
JA	100	-	真横への蹴り。弱攻撃 ヒット時ガード可能なのけぞり/CH時通常のけぞり
JB	300	中段	斜め下への突き。縦攻撃 持続が長めで当てやすい
JC	300	中段	空中での交差切り。横攻撃 軸移動に当てられるが持続が短い
ダッシュA	100	下段	踏み込みつつローキック。弱攻撃 少し補正が大きい
ダッシュB	500	-	踏み込みつつ突き。縦攻撃 しゃがまれると空振りする CH時スタン誘発
ダッシュC	500	-	踏み込みつつ横切り。 吹き飛ばし等はないが発生・硬直ともに優秀
地上投げ	1300	投げ	壁ヒット属性はあるが、壁に密着するぐらいでないと不可
スタン投げ	2587	投げ	威力が高いうえ、 正面に大きく吹き飛ばすので壁ヒットも狙いやすい
空中投げ	1600 (600)	投げ	キャンセル等からコンボに繋ぐとダメージ低下
2BC	300	ダウン攻撃	倒れている相手に突き。 スキは小さめだがリーチが短い
8BC	200*3 (計 600)	ダウン攻撃	バックジャンプから弓三射。 矢はサーチしていないように見えるがどんな位置でも当たる 発生が遅いため当て辛く、威力もかなり低い。
交代攻撃	2219	-	1ゲージ消費 始動技は4B似のモーション、発生とリーチはあるが高さが無い 追撃は固定ダメージタイプ、壁ヒットは望めない

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
4A	300*2 (計570)	-	しゃがまれると空振りする順手二連突き。弱攻撃 1段目がCH時は2段目によるけ誘発
3A*A	400*2 (計800)	1段 目中 段	逆手斬り下ろし、追加入力で順手突き。弱攻撃 2段目CH時の硬直が非常に長い
6B	500	-	踏み込み逆手斬り下ろし。縦攻撃 リーチが長めでキャンセル可能なためコンボの要。 空中ヒット時地面でバウンド
4B	計900	-	投影したカラドボルグ2での刺突。縦攻撃 3段目をガードさせたときのガード硬直が長い ヒット時吹き飛ばし/スタン時ガード不能
9B	550	中段	内回しカカト落とし。縦攻撃 少し補正が大きい ヒット時ダウン/CH時バウンドダウン誘発
6C	400 (870)	-	しゃがまれると空振りする踏み込み逆手斬り払い。横攻撃 発生時の順手にGP判定があり、GP成功時特殊演出に移行 純粋な飛び道具は取れないが、エクスカリバー等本体の動作とつながっているものなら取ることができるので <a href="http://www4.uploader.jp/dl/cff/cff_uljp00013.zip.html">http://www4.uploader.jp/dl/cff/cff_uljp00013.zip.html</a> のようなこともできる
3C	600 (1530)	下段	逆手斬り払い。横攻撃 発生時の順手にGP判定があり、GP成功時特殊演出に移行
4C	700	-	投影した長剣での斬り払い。横攻撃 CH時スタン誘発/スタン時受身不能のダウン

#### 必殺技 - Special Act

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
	溜め可 236A	400	-	弓で射撃。弱攻撃 溜め可能で、溜め中はいつでも上入力に対空射撃に変更可能 最大溜め時、水平版はガード不能&スタンに変更、500dmgに増加 最大溜め時、対空版は3連射になる。400dmg*3で計1050dmg
	空中 236A	500	-	弓で斜め下に空中射撃。弱攻撃 スキが小さく便利だが、しゃがまれると当たらない
	236B*B	計955	-	相手を斬り上げる。縦攻撃 ヒット時にBの追加入力で空中の相手を弓で射抜く 切り上げCH時は受身不能の浮き 2段目以降に使用すると補正が大きくコンボが安くなりやすい スキが大きくガードされるとリーチが長い技で反撃される

	236C	計810	-	干将・莫耶でのコンビネーション。横攻撃 発生速度はかなり早い。ガードされてもスキは大きくないが交代 攻撃は間に合う 4段目CH時受身不能でダウン
	214B	600	-	順手に持つ双剣を投擲。縦攻撃 前方斜めに飛んだ後ブーメランのように術者に戻る 少し補正が大きい
	214C	500 (CH時 930)	下 段	逆手に持つ双剣を投擲。横攻撃 足元を薙ぐように飛びブーメランのような軌跡を描き術者に戻る 1段目CH時、短刀が消えずに戻ってきて2ヒット、相手はダウン 2段目CH時、相手がダウンせずにさらにコンボ可能、実質スタン時 用
	空中 236B	計570		自分の下に干将・莫耶を投擲。縦攻撃 下への射程距離は短め、反動でアーチャーが浮くので注意 低めに当てると着地後にA等が繋がる

#### スキル - Skills

名称	コマンド	ダメージ	特徴
心眼 (真)	能力開放中 攻撃にあわせて前	-	相手の上段・中段攻撃に対しては前、下段攻撃に対しては下入力で成立。削り無効化し、相手のキャンセルを不可にしたうえで、ガード硬直が非常に短いガードをする(いわゆるブロッキング)。空中でも使用可能。
詠唱	1ゲージ 能力開放時 オート	-	能力開放時に1ゲージ以上残っている場合に発動。UBWに繋がる 詠唱中にダメージを受けると中断 1ゲージ保持していないと詠唱を開始しないのであって、1ゲージ消費するのではない 詠唱約12秒、完了後3秒以内にUBW発動可能

#### 宝具 - Last Resort

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
壊れた 幻想	1ゲージ 空中 63214A	計1794	-	ブロークン・ファンタズム ワイヤー誘発/マスター巻き込み効果あり
赤原獵 犬	2ゲージ 236236A	2100 (3100)	3回目ガード不能	フルンディング 相手ガード時最大2回まで矢が時間差で追尾する。追尾してきた矢はダメージも高い アーチャーがダメージを受けたり交代すると追撃が起きない 二回目の追撃はガード不可

鶴翼三連	2ゲージ 236236B	2800 (1800)	ガード不能	大空洞での技 地上の相手にのみ当たるガード不能技。近距離で暗転すると回避不可 相手がガードしているとダメージが200増加する オマケ付き 相手ガード中やのけぞり中に発動すると演出が変化しダメージ低下
無限の剣製	1ゲージ 詠唱 完了後 236236C	-	-	アンリミテッド ブレイド ワークス (UBW) 能力開放時の詠唱を完了させたあとにコマンド入力で発動 一定時間必殺技が大変強力なものに変化する 発動時のスキが小さく強制キャンセル代わりにもなる
	UBW中 空中可 236A		-	武器を設置し飛ばして攻撃する。 地上版はすぐに発射する 空中版は設置後に時間差で発射
	UBW中 236B		-	長剣で袈裟斬り。 下記追加入力のどれかひとつに派生可能
	>追加入力B		-	切り上げ。 ヒット時はジャンプキャンセルして追撃可能。 UBW中のコンボの要
	>追加入力4B		ガード不能	槍で突く。 ガード不能なので軸移動されない限り当たる
	>追加入力C		-	派生横斬り。 上記ガード不能4Bの裏の選択肢。 2段目がCH時スタン
	UBW中 236C・C		-	横斬り2連。 2段目がCH時スタン
	UBW中 攻撃中 B+C		-	剣が5本セットされているときのみ使用可能 攻撃モーションをキャンセルして設置済みの武器を飛ばす

## 立ち回り

距離や状況によっての得意不得意があまり無いので自分のペースで戦える。  
が、相手によって戦い方を変えるのがベター。

遠距離では214Aの弓が使いやすい。

近距離では縦・横・軸移動以外にも選択肢があるので試すと良い。  
まず6Cと3Cの当身効果。相手が攻撃すると読んだ時に便利。  
236Cも便利。発生が早く、縦攻撃で潰されもしない横属性として至近距離で使いやすい。

## コンボ

### 通常

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	B or C > 6B > 236B > 派生B	1589	基本安定コンボ。コンボ後は大きく距離が離れる 236Bの代わりに交代攻撃も可。中央ではまとなコンボはこれぐらい	
密着	236B > JA > JC > JB > 空中 236A > 空中63214A	2770	軸移動後の反撃等に便利なコンボ 空中236Aが届きにくく、JCから先行入力で出さないと当たらないキャラも 密着としているが、実際はB一発程度なら届く	
	6C(GP成功) > B > 6B > 236C	1854	GPからの反撃。補正が極めて高いので空中63214Aには行かないほうが良い	

### 飛び込み

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	JB > JC > B > 6B > 236B > 派生B			 [1979] JB > JC > B > 6B > 236B > 派生B.ffr2;

### 壁

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
壁	投げ > B > 6B > 236236A			<a href="#">rep</a>
壁	B > 6B > 236B > JA > JC > JB > 空中投げ	2500	コンボ後はダウン攻撃と受身狩りの二択を	
端	B > 6B > 236B > JA > JB > JC > J236A > J63214A(壁ヒット) > 236A(or ダッシュから交代攻撃)	3700 (4700~)	画面端用のゲージ使用コンボ	

### スタン

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	(スタン中...3A・A > 214C) > C > 6B > 236C	2730	スタン限定、中段崩し。時間が足りないときは3A・Aから直接6Bへ	
	(スタン中...214C > ダッシュB) > C > 6B > 236C	2390	スタン限定、下段崩し。時間が足りないときは3A・Aを省く	

(スタン中...9B>JA>JC)(空中ダッシュ)>JA>JB>JC>空中投げ	1840	スタン限定、中段崩しその2。JCが当たるまでスタン時間が持たないようなら空中ダッシュせずに直接空中投げへ
---	------	--

## 対策

中距離なセイバー、およびアサシン（剣）ならば接近すれば攻撃範囲で勝てる。

問題があるとすれば236Cと6Cのカウンターだろう。

まあ236Cは対処のしようがないのであらかじめとして、6Cは空振りさせれば反撃オイシイです。

さて遠距離でも強いと思われがちなのでも実は判定はあまり強くない。

ギルの遠距離全てに消される。

まあ本当に万能型というかなんというか（泣）

だが、体力が低いときのアチャは鬼と化す。

ガー不やらフルンが痛いというか、これだけに気をつければなんとか対処できそう。

あとは4Bの突きカラドくらいだろう、一旦下がるので縦切りで対処。

幸運がEなので、運で何とか勝てるかも。

- コンボでB>236B>ディレイJB>JC>236A>63214Aが入りました。 -- クラリオン (2008-11-06 23:46:35)
- 一応...9B(CH)>JA>JB>J236A>63214A入りました ダメ3 0 2 1 -- ノルフェ (2008-11-10 20:15:24)
- ローアイアスが無いのが残念だ > < ランサーの槍を受け止めるロマンが・・・ -- 名無しさん (2009-01-25 01:35:38)

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

投稿