

キャスター / Caster



特徴 - Feature

おばs・・・じゃなくて、おねえさん

魔術師

様々な飛び道具を持ち、通常技や投げでさえ遠距離に対応する。

マスター操作時でも援護攻撃が可能。

ダッシュや軸移動中に攻撃ができなかったり、ジャンプがフワフワしたり機動面は微妙。

近距離は多分苦手。

- [キャスター / Caster](#)
 - [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](#)
 - [アシスト - Asyst](#)
 - [立ち回り](#)
 - [コンボ](#)

性能

ステータス - Status

体力	魔力
10800	+4

通常技 - Normal Art

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
A	100	-	素早くレーザーで弱攻撃。 大き目の補正がかかる

B	100+200 (計300)	-	手元の光+レーザーで2段の縦攻撃。 リーチは長いがスキが大きく、2段目部分はしゃがまれると当たらない
C	300	-	自分の周囲に炎を出す横攻撃。
2A	100	-	Aのしゃがみ版の弱攻撃。 大き目の補正が掛かる
2B	100+200 (計300)	-	斜め上へ手元の光+レーザーの2段縦攻撃。 少し距離が離れていると2段目がしゃがみに空振りする
2C	450	下段	足元へ氷を出す。貴重な下段である横攻撃 ヒット時ダウン
JA	100	-	斜め下へレーザーを出す弱攻撃 少し補正が掛かる
JB	300	-	斜め下へ射程無限の火の玉を出す縦攻撃
JC	300	-	斜め下へ風を飛ばす横攻撃。射程は有限だが長い
ダッシュ A	-	-	無し
ダッシュ B	-	-	無し
ダッシュ C	-	-	無し
地上投げ	1270	投げ	レバー前と後ろ、ニュートラルで魔方陣の位置を選べる 見てからジャンプで避けれる
スタン 投げ	2200	投げ	威力は少し低いが、非常にマスターを巻き込みやすい
空中投げ	-	-	無し
2BC	300	ダウン 攻撃	近～中距離までならサーチする優秀な弱ダウン攻撃
8BC	300+700 (計1000)	ダウン 攻撃	発生、サーチ、威力、全てが優秀な強ダウン攻撃。 遠距離なら反撃も受けにくいので積極的に狙うべき
交代攻撃	1777	-	1ゲージ消費 吹き飛ばし等は無いが、強ダウン攻撃が確定するので大ダメージ

特殊技 - Unique Act

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
4B	200+200+400 (計736)	-	正面に3本の稲妻を連続して落とす 三段目のみスタン効果 ジャンプ潰しに

7or8or9B	200*n (計700~1000)	-	上空から氷つぶてを降らせる レバーで攻撃位置変化、7は手前、8は中間、9は遠め 空中ヒット時バウンド/CH時は地上でもバウンド
3B	計766	-	中距離に竜巻を発生させる キャンセル可能 相手を浮かす
3C	700	下段	地面を氷らせて攻撃する横攻撃 固め中の軸移動読みに
6C	700	-	リーチが長い風による横攻撃 しゃがまれると空振りする CH時スタン効果 中距離での軸移動読みに

必殺技 - Special Act

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
	214B	一撃600	-	骸骨を召還して攻撃。骸骨の攻撃は縦攻撃 相手に破壊されるか、5秒程度歩く（殴る時間は含めない）と消滅 一度に二体以上出せない 移動速度はそれなりだが旋回は遅く軸移動を繰り返されると追いつけない
	214C	-	-	目の前にバリアを張る。ボタン押しっぱなしで少し持続可能 相手の攻撃が当たると弾き返し、発生が速い攻撃が確定 入力からバリア発生まで少しだけ時間が掛かる
	236A	100*7 (計565)	-	病風と書いてアエロー 弱攻撃属性の飛び道具。スキが小さい
	空中可 236B	700	両ガード弾 き	光弾。一直線のレーザー スタン時ガード不能 ガードさせて弾いた場合はゲージ技が確定ヒットする

スキル - Skills

名称	コマンド	ダメージ	特徴
飛行	能力開放時オート	-	宙に浮く 通常技の仕様が変わり、4Bと8Bと地上投げが可能 (使える技はA、B、C、4B、8B、地上投げ、236B、五指の光弾、灰の花嫁) 236Bの性能が変わる模様

宝具 - Last Resort

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
五指の光弾	1ゲージ 236236A	700*5 (最大2906)	-	非常に発生が速いレーザー同時五発攻撃。属性は縦当たり方によって3~4ヒットにばらつく
五指の光弾(空中)	1ゲージ 空中 63214A	700*7 (最大2906)	-	斜め下へレーザー五発攻撃。
破戒すべき全ての符	2ゲージ 236236B	300	投げ	ルールブレイカー 投げ扱いの攻撃。成功時は相手の令呪を0にする。 暗転してからジャンプで避けられるうえ、ダメージは非常に低い。使うなら相手の硬直に対する反撃か、214Cで攻撃を弾いてから。
灰の花嫁	2ゲージ 能力開放中 空中 63214C	計5800	-	演出みてからガード可能 それなりの削りダメージ 開放時に投げ多めにして相手を飛ばし、飛んでガードできなくなった相手へ出す

アシスト - Asyst

コマンド	特徴
6AB	236Bと同じ性能のレーザー。縦攻撃 スタン時ガード不能、ガード時ガード弾きの性質も受け継いでいる。 マスターの横攻撃との同時攻撃が極めて強力
2AB	214Bと似ている骸骨召還。骸骨の攻撃は縦攻撃 キASTER使用時の214Bより持続時間が短い(約3秒?)が、十分に強力な技。

他キャラのアシストの様に、軸移動キャンセルで出すことができない(交代に化ける)

立ち回り

飛び道具で削る。
ガードされてもゲージが溜まるし体力結構削れるし、固まっていれば投げを狙うこともできる。

もちろん相手は近づいてくるので迎撃。
A、B、Cが他キャラのそれより一回りリーチがあるのでメイン牽制はこれで。
飛び道具読みで遠くから軸移動されるなら6Cでいい。軸移動相手ならカウンターヒットでスタン誘発を狙える。
ジャンプ、空中ダッシュで攻められるなら先読み4Bで。

軸移動してもダッシュ攻撃できないので注意。
近距離のじゃんけん選択肢が一個ないようなもの。

近距離だとコンボや固めさえ貧弱になる。
通常技、特殊技、必殺技での各キャンセルがほぼ連続ヒット/連続ガードしない。
しゃがみガードで避けれる攻撃が多く、下段はあっても中段や近距離投げはない。
取りあえずチクチク刺しながら距離を離すことを考えた方が良さげ。
ゲージがあるなら攻撃交代を用いたコンボや、下記のガード不能連携で火力を伸ばすことができる。

ゲージが溜まったら236B > 236236Aでガー不連携ができる。
確定2019ダメージ。遠距離で撃った時以外でも固め中に狙いたい。
BorC > 236Bなどは軸移動で抜けられるので、3Cで軸移動潰しも行うこと。
軸移動相手に3Cが当たると8BCが確定で繋がって大ダメージ。
6Cはしゃがみにスカるので固めには向かない。

同様に（空中）236B > （空中）63214Aも同じくガード不能。当たり方でダメージは区々。

暇があったら214Bも有効。
壊そうとする相手に外から攻撃を当てることができる。
端～端に離れているなら、214B設置後に後ろダッシュも有効。
挟み込む形になり壊されにくくなる

コンボ

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	2A*n > 2C	500	緊急回避用コンボ。出来れば使いたくない	
	2A*n > 交代攻撃	1700程度	ダメージ補強。自身とマスターの体力と相談して	
	B > 6C (> 236236A)	750 (2400)	214Cからの反撃用など	
	3B > 236B > 236236A	2900	大きなスキへの反撃として。出番はほとんどない	

キャスターは殆どの攻撃が繋がりません。

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

投稿