

# ランサー(疾風の蒼き槍兵)

【更新履歴】 3行まで、以降消して下さい、

- 3/17:レッド・ブランチ・スリサズの追加入力を追記
- 6/18:リフレクトカウンター、ガードキャンセルの発生フレームを追記
- 6/15:連続技修正

- [【全体評価】](#)
- [【通常技】](#)
- [【通常投げ】](#)
- [【リフレクトカウンター】](#)
- [【ガードキャンセル】](#)
- [【必殺技】](#)
- [【特殊能力】](#)
- [【超必殺技】](#)
- [【聖杯必殺技】](#)
- [【連続技】](#)
- [【戦術】](#)
- [【vsランサー対策】](#)
- [【vs苦手キャラ】](#)
- [【参考サイト】](#)

## 【全体評価】

通常技・必殺技共に長いリーチが持ち味のランサー。

特に通常技はセイバー並みの高火力にパーサーカーに匹敵するリーチ、ライダーに比肩する発生速度を兼ね備えた超高性能。この強い通常技による牽制をばら撒き、HIT確認からコンボを狙っていくのが主な戦法となる。

コンボのダメージが高めで、ゲージの溜まりも早い。現状では間違いなくギルガメッシュと並ぶ最強とされるキャラである。

欠点は、空中コンボからの拾い直しコンボが出来ないと火力負けする場合がかなり増えてきた事。特に補正切りコンボが出来るキャラの増えてきた最近ではより顕著になってきている。

このため初心者が使ってもその真価を発揮する事は不可能である。技の性能に頼るばかりでなく、しっかりとコンボを決められる技術も身に付けよう。

それ以外で強いて言うなら、超必殺技・刺し穿つ死棘の槍(236236+弱)がゲージ200%消費であるために、ゲージ消費が激しい事か。

## 【通常技】

### ■ 立ち

- 5弱：自分の頭の斜め上辺りに槍を突き出す。少々リーチが短いので牽制技には向かず、スカルする事があるからコンボでの拾いに使う以外では封印安定。2弱に空キャンセルできるので崩しの布石に使うと効果的。発生は5F。
- 5中：槍を前方に突き出す。リーチがかなり長い。牽制技に最適。回り込みには弱く、一部キャラのしゃがみにはスカル
- 5強：槍で薙ぎ払う。発生が若干遅いがリーチが極めて長い。相手の軸移動を狩る事が出来るが6強や2強に繋ぐ事が出来ないため必殺技でキャンセルする事。

### ■ しゃがみ

- 2弱：下段。スライディング。姿勢が低くリーチは優秀だが、近距離では他キャラの弱攻撃に発生負けすることが多いので過信は禁物。発生は9F。
- 2中：5中と同程度のリーチで、斜め上を突く。遠くからのジャンプへの対空技になる。しゃがみ喰らいにスカルキャラもいる。
- 2強：槍で下段を薙ぎ払う。リーチが長い。5強と違い6強に繋げられる。

### ■ 空中

- J弱：斜め下に槍を2回突き出す。
- J中：横に槍を突き出す。落下コンボの要となる技。
- J強：槍で縦に薙ぎ払う。横にも下にも強い優秀な技。発生は若干遅め。

### ■ 特殊

- 6強：リーチ・範囲共に優秀。中距離ジャンプを狩ることができる。jc可能でヒット後エリアルに移行可。一部キャラにはガード後反確。

## 【通常投げ】

槍を相手の脇に通して持ち上げた後、地面に叩きつける。6Cなどから追撃可。

## 【リフレクトカウンター】

- 【弱】【威力：320】【発生：7F】  
2弱と同じモーションで攻撃。通常技・必殺技でキャンセル可能。
- 【中】【威力：450】【発生：10F】  
レッド・ブランチ・ハガルと同じモーションで攻撃。必殺技でのみキャンセル可能。
- 【強】【威力：800】【発生：20F】  
レッド・ブランチ・カノと同じモーションで攻撃。ヒット後、ジャンプキャンセルで追撃可能。相手の魔力ゲージを50%削る。

## 【ガードキャンセル】

- 【発生：25F】  
レッド・ブランチ・カノと同じモーションで攻撃。  
前へ若干ステップして攻撃するが、低姿勢の攻撃にはスかりやすい。ダウン回避不可だが追撃も不可。

## 【必殺技】

- レッド・ブランチ・スリサズ  
【コマンド：236+ 攻撃 攻撃連打】【威力：】
  - 弱：前方へ3発連続突き ボタン連打でヒット数増 叩き付け。
  - 中：前方へ5発連続突き ボタン連打でヒット数増 叩き付け。
  - 強：上方へ5発連続突き ボタン連打でヒット数増 叩き付け。
    - 弱・中は通常技をガードされたときにキャンセルで出し魔力回収に。  
強は一応対空にも使えるが、隙が大きすぎる上にメリットも少ないので使用は控えた方がいい。
    - タイミングよく目押しで追加入力すると連打よりもかなりHit数が増える。弱は1回ごとに3Hit、中・強は1回ごとに5Hit加算され、何れの場合も最大で20HitまでHit数が増え、ダメージも微増。基本的には赤Hitするが、少しでもタイミングがずれると青Hitになるので注意。槍の突き刺すタイミングに合わせて音ゲーの様に押すのがコツ。
- レッド・ブランチ・エイワズ  
【コマンド：623+ 攻撃】【威力：】
  - 弱：頭上で槍を回す。5・6段目jc可能。最後の6段目が当たると相手は長時間浮くので最速6強が繋がる。主にコンボの中継技。低空236中から6239弱入力で繋がる。発生は7F。
  - 中：頭上で槍を回した後薙ぎ払う。魔力回収率が高い。自分の魔力が30%未満の時に強入力をした場合もこの技が出る。発生は7F。
  - 強：頭上で槍を回した後叩きつける。魔力ゲージを30%消費。6段目の叩きつけヒット時に相手の魔力ゲージを50%削る。出始めに無敵時間が存在するのでリバサ技として猛威を振るう。発生は7F。(開放)>コンボ>623(6239)強>(sc)236236弱が定番。
- レッド・ブランチ・エワズ  
【コマンド：214+ 攻撃】【威力：0】
  - 低姿勢から突進する。移動距離は弱 中 強と伸びていく。この技は突進中に各ボタンを入力すると下記の技に派生する。
    - レッド・ブランチ・イス  
【コマンド：214+ 攻撃 RG】【威力：0】
      - 移動を緊急停止。相手の不意を突いて投げを狙うと強力。
    - レッド・ブランチ・カノ  
【コマンド：214+ 攻撃 弱】【威力：】
      - 蹴り上げて浮かせる。jc可能。コンボ中5強を出してしまった場合コレで空中コンボに持っていける。もしかすると落下JBに代わる重要なコンボパーツかもしれない技。今後の研究に期待。
    - レッド・ブランチ・ティール  
【コマンド：214+ 攻撃 中】【威力：】
      - 槍を地面に突き刺してパク宙蹴り。画面端でガードされると不利なので注意。対空にも一応使える。ヒット時画面中央では最速6強、画面端では2強が繋がる。

- レッド・ブランチ・ハガル

【コマンド：214+ 攻撃 強】【威力：】

単発高威力の突き刺し。暴れ潰しにも使えるがガードされると大きな隙を晒してしまう。カウンター時は相手が崩れダ

- ウンになり、RG無しで追撃可能。

- レッド・ブランチ・ウルズ

【コマンド：空中236+ 攻撃】【威力：】

- 空中から槍を抱えて突撃。

- 弱：斜め上に突撃。これといった使い道は無いが？

- 中：中段、真横に突撃。ガードされると弾かれて離れるが、キャラによっては確反。

2369で低空から出して地上ヒットさせると、エイワズ(6239入力)やSC突き穿つ死翔の槍、技後半を当てれば2弱や5中でも追撃可能。

- 強：斜め下に突撃。中段で発生早い、急降下するため、低空で出せば相手のガードを揺さぶれる。

『空中でのヒット数が3以内』の状態ヒットさせるとパウンドする。エアリアル締めで使うと、高さ次第で降り際JBで拾い直し可能。

## 【特殊能力】

- 戦闘続行

【コマンド：魔力ゲージMAX時に魔力開放】【威力：】

- 開放中はゲージ100%で喰らい開放ができる。

## 【超必殺技】

- 刺し穿つ死棘の槍(ゲイボルク)

【コマンド：236236+ 弱】【威力：2700(コンボ時固定1350)】

- 下段、ゲージ200%消費。ゲージ消費量が多いだけあってダメージは高め。体を揺らすモーションに入ってから発生まで完全無敵。槍が相手の足元から突如軌道を変え心臓を貫く。無敵がない超必殺技への暗転返しに使用可能。暗転0F。

- 刺し穿つ死棘の槍(ゲイボルク)

【コマンド：空中236236+ 弱】【威力：3000(コンボ時固定1500)】

- 空中版。ゲージ200%消費。演出が相手の後部上方から背中越しに心臓を貫くものになり、ダメージが若干上がっているが、実戦では殆ど使わない。封印でOK。

- 突き穿つ死翔の槍(ゲイボルク)

【コマンド：空中236236+ 中】【威力：2000(コンボ時固定1000)】

- ゲイボルクを斜め下に投擲する。ゲージ100%消費。地上ヒット時崩れダウンで余裕をもって2強・6強で追撃可。空中ヒット時は近距離or画面端で2強で追撃可。2362369+中で低空から放つ事も可能。主にコンボに組み込まれるが、ジャンプを狩ろうとした対空技に当てる、といった使い道もある。

上記3つのゲイボルクに対してバゼットがフラガラックを放つと、お互いに4000ダメージ

- 四枝の浅瀬(アトゴウラ)

【コマンド：236236+ 中】【威力：0】

- 効果時間内は魔力が溜まりやすくなる。1ラウンド1回のみ。

## 【聖杯必殺技】

- 突き穿つ死翔の槍(ゲイボルク)

【コマンド：236236+ 強】【威力：固定4000】

- 始動技が入ると効果が出るタイプの技。敵を蹴り上げた後に自分も飛び上がって、ゲイボルクを投擲する。始動技がエワズの弱だがエワズと違い、移動せずその場で蹴り上げるためリーチが短く、反撃にはあまり向かない。

## 【連続技】

5B>2C>6C>JB>JC>空中236C>JB>2B>2C>6C>JB>JC>空中236C  
できた方がいい基礎コン。ダメ2764

5B>2C>6C>[(JC)急降下JB>2B>2C>6C] x 2>6239A>5B>623C>(RC)>2C>6C>6239A>2C>6C>6239A>6239C  
ダメ3990

5B>2C>6C>[(JC)急降下JB>2C>6C] × 2>6239A>2C>6C>6239A>6239C>(RC)>2C>6C>6239A>2C>6C>6239A>6239C  
基礎コン。主にこれを使う。ルビア・重量級にはRC後6Cにする。アーチャー・桜・アサシン等は6Cと6239Aの間に微ディレイを  
すると安定する。ダメ4258

5B>2C>6C>[(JC)急降下JB>2C>6C] × 2>(HJ)急降下JB>5A>2B>2C>6C>6239A>6239C>(RC)>2C>6C>6239A>2C>6  
C>6239A>6239C  
前述のコンボが安定しない時等にオススメ。ダメ4162

~ 623C>開放>2C>6C>6239A>623A>2C>6C>6239C>(SC)236236A  
解放後の基礎コン。

対空2中>6強>JB>JC>236C  
JCに要ディレイ

低空236B>(着地)6239A>6C>~

投げ>2C>6C>~

#### ■ 2ボルグコンボ

5B>2C>6C>[(JC)急降下JB>2C>6C] × 2>6239A>2C>6C>6239A>6239C>(RC)>2C>6C>6239A>2C>6C>6239A>6239B>開放  
>623A>低空236236B>623C>(SC)236236A  
ゲージ100%始動。解放前の6239Bは6HITにすると安定する。ダメ7028

5B>2C>6C>[(JC)急降下JB>2C>6C] × 2>6239A>2C>6C>6239A>6239C>(RC)>2C>6C>6239A>2C>6C>6239A>6239C>開放  
>2C>6C>6  
23A>低空236236B>623C>(SC)236236A  
ゲージ180%始動。ダメ7278

#### ■ 3ボルグコンボ

5B>2C>6C>【(jc)>急降下JB>(着地)>2C>6C】 × 2>6239A>(jc)>低空236236B>(着地)>2C>6C>6239C>(rc)>【2C>6C>6239A】 ×  
2>6239B>(開放)>623A>(jc)>低空236236B>(着地)>623C>(sc)236236A  
ゲージ250%程度から始動。解放前の6239Bは6HITにすると安定。ダメ7830

#### ■ サマソループ

5B>6C>2147BorC B>2C>6C>2147BorC B>2C>6C>2147BorC B>6C>2147A × 4>6239A>6239C>RC>2C>6C>6  
239A>2C>6C>6239A>6239C  
5B始動の高難易度、高火力コンボ。2147BorC B>2C>6Cの所を1P側と2P側を行き来するように当てるのがコツ。ダメ5086

#### ■ 即死コンボ(聖杯満タン寸前かつゲージ300%始動)

JA>236236中>(着地)>2強>6強>(jc)>急降下J中>(着地)>2強>6強>(jc)>急降下J中>(着地)>2中>2強>6強>(hjc)>急降下J中>(着地)>2中  
>2強>6強>6239弱>6239中>(聖杯開放)>5弱>6強>(jc)>低空236236中>(着地)>【2強>6強>6239弱】 × 2>6239強>(rc)>【2強>6強  
>6239弱】 × 2>6239強>(sc)236236強  
最初のJA>236236Bは繋がらない。最初のJ弱で聖杯を満タンにし、聖杯開放可能時間を最大限まで長くし、コンボを繋いで236236中  
で失ったゲージ100%を回収し聖杯開放。その後はゲージをフルに活用した後聖杯技に繋いでKOする。もはやネタで実戦で決める機  
会は限り無くゼロに近い。ただ成功したときの爽快感が抜群なので、PS2版ブラクティスモードでやってみよう。

#### ■ 即死コンボ2(聖杯満タンでゲージ180%始動)

- 5中>2強>6強>(jc)>落下J中>(着地)>2強>6強>(jc)>落下J中>(着地)>【2強>6強>6239弱】 × 2>6239中>聖杯解放>623弱>2強>6強  
>6239弱>623弱>6239強>(rc)>2強>6強>6239弱>低空2362369中>2強>6強>6239強>236236強
- まず聖杯満タンになった直後に開始しないと聖杯解放が間に合わない。聖杯解放の後最速で623弱を出すと浮き上がりす  
ぎて繋がらない。低空2362369中のあと最速で2強>6強を出さないと繋がらない。利点は180%始動だけ。

### 【戦術】

中距離で牽制からのコンボを狙っていく。ガードされても有利な236弱でゲージ回収。近づくキャラにはアドバを使い、技をすかさ  
してから5中からコンボへ。遠距離キャラには214強 強で地上から強襲。ヒット時はRCでコンボへ。ガード時は同じくRCから連携  
や投げに。空中からの236中や236強や空中ゲイボルクで強襲も可能。一部キャラの飛び道具待ちやバーサーカーの地面割りなどの  
遠距離攻撃には軸移動>6Cで対応できる。起き攻めには相手が起き上がる前に低空236強を出し、中段を意識させたところで2弱ま  
たは中段の低空236中で2択を迫ると強い。  
超必殺の四枝の浅瀬(アトゴウラ)はシステム上1ゲージあれば地上ゲイボルクを撃てるため地雷技。通常コンボでのゲージ回復効率  
がいいので基本的には使わないほうが良い。

### 【vsランサー対策】

ランサーにないものの1つとして、ガードさせて大幅有利がない点が上げられる。  
ガードされた時のランサーの選択肢としては、投げで崩す、低空236強で崩す、2Aで崩すというのが基本選択肢になる。投げ対策は各  
キャラごとに違うのでここでは省く。低空236強対策は具体的にはないがチェーンコンボによる固め中に入れるためには最速でも  
RG>RG硬直切れ待ち>低空236強の流れになるので、ランサー側としては基本単発で入れるしかない。つまり一度通常打撃による

チェーンコンボに入ったら投げと下段以外の恐怖はほぼない、最後に2A始動によるチェーンコンボだがこれまたキャラ限定になってしまうが、ランサー側が止めた攻撃の種類によっては確定反撃が存在する。もちろんRGも考えなければならないが下段と投げの恐怖しかない以上、少し強引にも反撃ポイントには手を出していったほうがいい。  
まず最低限手を出したほうがいい所は、超必殺ガード後、6C(RGなし)、チェーンコンボ間の繋ぎ(RG除く)  
ジャンプしたランサーは軸移動に対して当たる攻撃がないので、ジャンプは軸移動して着地狩り  
あまり具体的かつ全キャラ共通の対策というのがほぼない強キャラであることは間違いないが、キャラによってはそのキャラ特有の能力や必殺技でいろいろ対策できる点がある。

### 【vs苦手キャラ】

かなり多くのキャラに有利をつけることができるが、凧の緑宝石に引っ掛かることや、ライダーのスライディングなど5Bを潜れるキャラは対策しないと厳しく感じるかもしれない、そして空中コンボからの拾い直しコンボが出来ないと火力的に少々辛いので、初心者どうしの場合バーサーカーやギルが相手だと火力負けする事がかなりある。

### 【参考サイト】

<http://www37.atwiki.jp/lancer/>

以下作成中,,,,,,