

# キャスター(神代の魔術師)

【更新履歴】 3行まで、以降消して連続下さい、

- 7/19:【連続技】を追加
- 6/16:リフレクトカウンター、ガードキャンセルの威力と発生フレームを追記
- 2/22:一部に加筆

- [【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キャスター対策】](#)
- [【vs苦手キャラ】](#)
- [【参考サイト】](#)

## 【全体評価】

飛び道具が大半の必殺技群と、ややクセのある通常技を持つ上級者向けのキャラ。稼働当初は遠距離技を生かした飛び道具キャラだという認識を持たれていたが、現在は強力な起き攻めキャラになっている。体力が低く、近距離で有効な攻撃も少ない事から迂闊な接近戦は避け、中距離で捕縛技や瞬間移動で相手を翻弄しダウンを奪い、そこから強力な起き攻めでペースを掴むのが基本スタイル。必殺技は相手の行動を制限したりするものが大半。使いこなして相手を掌の上で躍らせてやろう。起き攻めは本作有数の強さを誇る。反面、立ち回りの弱さと通常技の性能も低く体力にも乏しいため、逃げ切れず一度相手に主導権を握られると切り返せずにズルズルと敗れることも。セイバーのストライクループやギルガメッシュのTOBのように手軽にダメージを奪えるコンボは少ないものの、高難度ながら補正切りを利用した大ダメージコンボもあり決して火力が低いわけではない。しかし即死永久コンボはレバガチャで回避可能だと発覚し、補正切りコンボが出来ないとまとまったダメージが取り辛く、上記の理由から初心者には1番不向きなキャラクター。現状は弱キャラという認識が大半だが、研究次第では化けるかもしれないキャラと言えよう。

## 【通常技】

- 立ち
  - 5弱：自分の胸の高さを手で振り払って攻撃。リーチは短い。コンボの拾いに使用。発生は5F。
  - 5中：相手に接近しつつ打ち上げる。HITすると相手を浮かせる。対空技としても使える。ガードされると一部の技で反撃を食らう可能性あり。
  - 5強：正面に爆発を発生させる。地上の相手にHITすると大きく仰け反らせ、空中の相手にHITすると吹っ飛ばす。技後の隙が大きいので地上HIT後は再び通常技には繋がられない。打点が高いため一部のキャラのしゃがみに当たらないので注意。密着～0.3キャラ分の間合いだと、体格の小さいキャラには立ち状態でも当たらないので注意。
- しゃがみ
  - 2弱：下段。コンボ始動技に使える。連打キャンセル可能なのでここから2B(密着状態では当たらない)が連続ヒットする様に距離調整をする。ダメージ補正がありコンボに組み込むと以降のダメージが減少する。発生は6F。
  - 2中：足元をなぎ払う下段技。発生は普通だが、全キャラ中で最もリーチのある下段技。HITすれば相手からダウンを奪える他、5中に繋ぐことでコンボが繋がる。密着に近い状態では当たらないので注意。
  - 2強：斜め上方向に爆風を発生させ攻撃。浮いた相手を更に浮かせる。対空としても使用できる。隙が大きく発生も早くないため空振りすると大変危険。密着～0.3キャラ分の間合いだと、体格の小さいキャラには当たらないので注意。
- 空中
  - J弱：リーチは短いジャンプ直後に出すと、発生後すぐに降下するので中段技として使える。
  - J中：目の前に爆風を発生させて攻撃。発生は遅めでリーチはそこそこ。JC可能であり、空中コンボに重宝する。
  - J強：少し浮上し爆風を発生させる。叩きつけ属性。キャスターの技の中でも特に発生が遅く隙が大きい。相手が緩やかに落ち

ていく。

#### ■ 特殊

- 6中：正面をなぎ払う。発生が早くリーチが多少長い。技後の隙も少く5中をガードされたらこれを出すといいだろう。
- 6強：開幕の間合い程度のところに稲妻を発生させる。HIT後は追撃可能。多少相手の位置をサーチしている？ 対空として使用される。

### 【通常投げ】

---

- 魔方陣で相手を束縛し、上空に吹き飛ばしつつ爆発させる。追撃可能。

### 【リフレクトカウンター】

---

- 【弱】【威力：350】【発生：10F】  
前方を手で振り払う。リーチは5中並。通常技・必殺技でキャンセル可能。
- 【中】【威力：450】【発生：15F】  
6中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：500】【発生：25F】  
ルールブレイカーで上から下へと切りつける。ガード不能で相手の魔力ゲージを200%削る。ヒット後、空中判定として追撃可能。

### 【ガードキャンセル】

---

- 【発生：20F】  
5強と同じモーションで反撃。ヒット後、相手は吹き飛ばす。

### 【必殺技】

---

- 紫光弾(コピテル・ロッド)  
【コマンド：236+弱(空中可)】【威力：】
  - 飛び道具。徐々に弾道が下がっていく5連魔法弾を前方に発射。初弾が命中すれば全弾HITする（例外有）。空中版は浅い角度で斜め前下方へ5連魔法弾を発射。空中で当てると相手が高速で落下する。
- 白枢(ベルセフォネ)  
【コマンド：236+中(空中可)】【威力：】
  - 飛び道具。やや遅いモーションから速度の遅い大きな弾を出す。HITすると相手の移動を封じる(ジャンプは封印不可)か、または必殺技を封じる。ダメージは極小なのでHIT後はアラクネ等に連携し追撃していくといい。移動封印時は相手は移動手段が限られるので非常に回避困難な連携となる。弾速の遅さを逆手に取り、起き攻めに利用できる。空中版は浅い角度で斜め前下方へ地上版と同じ効果を持つ魔法弾を発射。
- 列閃(エレ・ヘカテ)  
【コマンド：236+強(空中可)】【威力：】
  - 飛び道具。数HITするレーザーを放つ。発生はやや遅めで隙が大きい。空中版は浅い角度で斜め前下方へ数HITするレーザーを放つ。ボタン長押ししてタメ可。
- 龍牙(コルキス)  
【コマンド：214+攻撃(空中可)】【威力：300】
  - 飛び道具。骸骨を召還して攻撃。ボタンで骸骨の移動距離と行動が変わる。空中で出した場合も骸骨は地上から出現する。骸骨自体にキャスターとは別にやられ判定があり、盾として使う事ができる。一度使用するとゲージが赤くなり、数秒間は使用不可になる。
    - 弱：骸骨が突進後剣で袈裟斬りする。移動距離は短い。
    - 中：骸骨が突進後剣で横になぎ払う。攻撃が横に広いので回り込みに強い。移動距離はそこそこ。
    - 強：骸骨が突進後斬り上げる。発生が遅い。HITすると相手が浮くので追撃できる。
- 電蔵(ネレイデス)  
【コマンド：623+弱(空中可)】【威力：】
  - 設置系飛び道具。時間差で自分の目の前の広範囲に雹を降らす。発生までの時間は短め。回り込みで避けられず、ヒットすると氷に包まれて追撃可能状態に。この系統では使い勝手が良い。一度使用するとゲージが赤くなり、数秒間は623+攻撃系の技は使用不可になる。

- 冥火(エトナ)
  - 【コマンド：623 + 中(空中可)】【威力：】
  - 設置系飛び道具。時間差で開幕間合いよりやや離れた辺りに火の玉が降ってくる。発生までの時間は長め。火の玉にヒットすると高く浮く。発生が遅い事を利用して起き攻めに使える。一度使用するとゲージが赤くなり、数秒間は623 + 攻撃系の技は使用不可になる。
- 轟雷(ユピテル・ロック)
  - 【コマンド：623 + 強(空中可)】【威力：】
  - 設置系飛び道具。魔力ゲージを30%消費する。時間差で3度の稲妻が降り注ぐ。初段のみ相手をサーチして、以降はそこに着弾。動き回る相手には当たらないので、ベルセフォネから連携するか起き攻めに使うのが良い。最後の1発に相手のゲージを減らす効果あり。一度使用するとゲージが赤くなり、数秒間は623 + 攻撃系の技は使用不可になる。空中で使用する場合のみ魔力を消費しない。
- 怪鎖(アラクネ)
  - 【コマンド：22 + 弱】【威力：300】
  - サーチ系飛び道具。ガード不可。相手をサーチし頭上にガード不能の輪を出す。HITすると相手を一瞬だけ捕縛する。発生はやや遅目。相手がジャンプ中だとジャンプした場所の頭上(かなり上のところ)に設置されてしまうので使い難い。立ち状態で設置すれば、しゃがみで回避できる。
- 逆巻(アリアドネ)
  - 【コマンド：22 + 中】【威力：300】
  - サーチ系飛び道具。ガード不可。相手をサーチし足元にガード不能の魔方陣を出す。HITすると相手を転送させて離れた位置に落とす。視認後ジャンプで回避可能だが範囲が大きいので回り込みでは回避不可。相手の起き上がりに合わせて、轟雷(ユピテル・ロック)から連携すると強力な起き攻めとなる。最速で病風が繋がる。
- 圧迫(アトラス)
  - 【コマンド：22 + 強】【威力：500】
  - 設置系飛び道具。コマンド入力時にいた場所の前方に魔方陣を設置する。範囲は広めだが、回り込みで軸をずらされると当たらない。HITすれば長時間相手を捕縛可能。一定時間経つか相手の攻撃によって消滅する。
- 病風(アエロー)
  - 【コマンド：63214 + 強】【威力：500】
  - 空中追撃技。空中にいる喰らい判定中の相手を位置関係なく魔方陣で捕縛し攻撃する。相手は長時間ダウンするので、飛び道具関連の起き攻めに持って行ける。
- 瞬来(オキュペター)
  - 【コマンド：421 + 攻撃】
  - テレポート技。
    - 弱：前方へ一定距離ワープする。相手を挟んでいてもすり抜けて移動できるので、壁際に追い詰められた場合の脱出に使える他、コリユキオンやユピテル・ロック後に相手の背後に回る様に使いガード方向を揺さぶることができる。RCで移動距離調整可能。
    - 中：時計回り方向へワープする。
    - 強：半時計回り方向へワープする。
- 飛翔(ケライノー)
  - 【コマンド：(空中で)421 + 攻撃】【威力：】
  - 浮遊状態になる。解除は再度ジャンプすることで2段ジャンプの様に離脱。浮遊状態から669と入力すると上昇しつつ物凄いスピードで前方に移動する。

## 【特殊能力】

- 高速神言
  - 【コマンド：魔力ゲージMAX時に魔力開放】【威力：0】
  - 効果時間内は一部の連続使用制限がある必殺技の制限が無くなる。

## 【超必殺技】

- 破戒すべき全ての符(ルールブレイカー)
  - 【コマンド：236236 + 弱】【威力：1500】
  - コマンド成立後、キャスターの目の前に魔方陣が出現。そこに相手の攻撃が当たると技が完全発動する。所謂当て身投げ系の技。成功時相手の魔力を0にし、さらに数秒ほど相手の周りにオーラが付き魔力が溜まらなくなる。

## コリュキオン

### ■ 【コマンド：236236 + 中】 【威力：2400】

- 飛び道具。コマンド成立後、指で魔方陣を描き多弾ヒットの巨大な魔法弾を相手に向けて射出する。発動までが異様に遅く通常技からキャンセルはかからない上、弾速も遅い。用途は撃った弾を盾にしてダッシュで追いかける、オキュペター(弱)で相手をすり抜けガード崩しを狙う、アエローで追撃後などの起き攻め、コリュキオン射出後にアリアドネやネレイデスに連携し回り込みを狩る、等が考えられる。

### ■ 神官魔術式・灰の花嫁(ヘカティック・グライアー)

#### 【コマンド：236236 + 強】 【威力：2000】 コンボ中【威力:1000】

- 魔方陣とその上空に判定のある打撃技。コマンド成立後、キャスターの目の前に出現した魔方陣が相手にHIT 上空に瞬間移動したキャスターが地上で魔方陣に束縛されている相手を流星の様な魔法弾で撃ちまくる。コンボから繋げることが可能でHIT後相手は大きく吹っ飛ばす。

コマンド入力から発生まで無敵時間があるので被起き攻めや切返しにも使える

## 【聖杯必殺技】

### ■ 神官魔術式・灰の花嫁(ヘカティック・グライアー)

#### 【コマンド：236236 + 強】 【威力：4000】

- 超必殺技版と同様な攻撃の後、更に極太ビームを叩き込む。演出とダメージが高い他は超必殺技版と同じ。

## 【連続技】

### ■ (2弱)>2中>5中>2強>JC>J中>JC>J中>J強

- キャスターの基本コンボ。フルで入って1700ダメージ程度。最初に2弱が入ると回数にもよるが1400ダメージほど。

### ■ 2弱>2中>5中>214A>2中>5中>2強>(5強)>63214強>(置)623中or強>421弱 (5中>214Aは最速でなければ抜けられる)

### ■ 逆巻>病風 (ダメージ800)

### ■ 2弱>( )2中>5中>214弱>2中>5中>2強>214強>2中>5中>2強>214弱>2中>5中>6中>63214強

### ■ 623強>236236中>421弱>623強>22強>623弱>214中>22強>623弱>214中(発動)>開放>236236中(発動)>214中HIT>236236中HIT>421弱(裏回り)>623強>236236中>421弱(裏回り)>623弱>214中>22強>623弱>j強>着地2弱>2中>5中>214弱>2中>5中>2強>214強>2中>5中>2強>214弱>2中>5中>6中>63214強

- 全キャラ即死コンボ。起き攻めから。

### ■ 8000ダメ簡易レシピ

開幕7A(距離をとるため)>開放>623C>236236B>421A(裏周り)>236C>RC>2A>2B>(5B?)>236236C

### ■ 冥火>投げ>病風

- 先に冥火を出し、火球が見える直前に投げる。投げられた相手が冥火に当たってから病風を当てる。冥火を先出しするため、置き攻め向きなコンボ。

相手を再度ダウンさせる上、ある意味ガード不可コンボなため、低レベルコンピュータや初心者にはめっぽう強い。

超必殺による反撃には弱い。投げるタイミングをさらに遅らせると投げ抜けやバックステップをした相手に冥火が当たり病風で追撃ができる。

## 【戦術】

- 遠距離向けキャラなのだが、本ゲームの仕様上、遠距離を保ち続けて勝つのは難しい。豊富な飛び道具で相手を絡め取り、そこから優秀な始動技の2Bなどからコンボを繋いでいこう。最大体力値は低いいため無謀な突撃は避けたい。
- 素直な飛び道具である236系を遠距離での主軸に、接近されそうになったら214系、起き上がりに623強からの起き攻めなど、遠距離では無類の強さを発揮する。接近されたら2B>5Cなどでうまく仕切り直したい。舐めてかかってくる相手には、ルールプレイヤーで痛い目に合わせてやろう。
- CPU戦攻略 中～長距離からの逆巻に対してCPUの取る行動は、1.素直に食らう 2.前ジャンプで回避する この2つに分かれる。たまにセイバーやランサーが突進技で抜けてくることもあるが、前述の行動は後半の4人になっても変わらない。そこで1なら起き上がりに轟雷 逆巻 病風 轟雷...とゲージの許す限り続けていけば相当削れる。2の場合、中距離から相手が一度のジャンプでこちらに接近できる場合は、空中強攻撃をしかけてくるのでRGやルールプレイヤーを狙うのも良い。(空中強が飛び道具判定の士郎、タイミングのずれるアーチャーやライダーの場合は注意) 相手が遠くで一度のジャンプではこちらに届かない場合、着地後もう一度ジャンプしつつ強攻撃を仕掛けてくる。前述のように対応してもいいが、二度目のジャンプに合わせてこ

ちらも空中から白樫を打つと、いい感じに絡め取れるので双方のゲージ量に応じてお好きなように。

### 【vsキャスター対策】

キャスターは接近戦での有効打に乏しいので、基本的には接近戦を挑みたい。  
ただし5中や6中からのコンボ、ルールプレイヤーなどがあり、キャスターにダウンを奪われると試合の流れを掴まれてしまうので過信は禁物。

キャスターには切り返しや反撃に強い技がないので、ラッシュかけ一気に攻めれば勝機は高い。

### 【vs苦手キャラ】

- 接近されれば脆い。広い有効射程を持つランサーやバーサーカーが苦手。これらの相手にはうまく対処しないと一方的な展開が待っている。得意間合いと見られていた遠距離戦ですらアーチャーとギルガメッシュには性能負け、有効な対空が無いから受けに回りやすい。中距離ではライダーやアサシン等には迂闊に手を出せない等、ほとんどのキャラに不利なのが現状。

### 【参考サイト】

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm4709436>