

ランチャー兄貴、よくコケる。

- [機体特性解説](#)
- [主要攻撃解説](#)

- [立ち・歩きRW](#)
- [しゃがみ・スライドRW](#)
- [前スラファニー（前スラRW）](#)
- [空前ファニー（空中前ダッシュRW）](#)
- [立ち、歩き（しゃがみ）グレ（CW、しゃがみCW）](#)
- [置きグレ（しゃがみLTCW HALF キャンセル左残し）](#)
- [ナパーム（LW、しゃがみLW）](#)
- [空前グレ（空中前ダッシュCW）](#)
- [立ちエビ（LTCW）](#)
- [前ダッシュグレ（前ダッシュCW）](#)
- [前スラグレ（前スラCW）など](#)
- [右ターボグレ（RTCW）](#)
- [消しゴム（cLTRW）](#)
- [空爆（空中前ダッシュLW）](#)
- [肩ボム（しゃがみLTLW）](#)
- [詐欺ナパ（空中横ダッシュLW）](#)
- [サッカー（RTLW、しゃがみRTLW）](#)
- [CW近接](#)
- [LW近接](#)
- [RW近接](#)
- [cRW近接](#)
- [QS近接](#)
- [ダッシュCW近接](#)

- [特殊入力動作](#)

- [ライダーパンチ\(仮\)\(CWゲージ100%時、ジャンプ上昇中に空中前ダッシュ中にCW\)](#)
- [ハイパーモード、覚醒\(2段ジャンプ後にCW\)](#)

- [テクニック](#)

- [超低空ダッシュ（通称：LJ）](#)
- [爆風ダッシュ](#)
- [俺ツバメ\(絶ブレード\)](#)
- [ゴッドランチャー\(ゴッド他\)](#)

## 機体特性解説

それなりの機動性・防御力と、イマイチな射撃武装、そこそこの近接性能...  
全体的に扱いやすい機体ではあるものの、特に秀でた点がなく、基本的に苦しい機体。  
LWを中心に、敵弾を相殺する性能は優秀。

横、後ろのダッシュは遅いが、前ダッシュは比較的速め。  
しかし前ダッシュでライデンの斜め後ろダッシュに追いつけない。

ダッシュキャンセルの硬直時間が非常に短い。  
横ダッシュキャンセルの硬直時間は特に短く、レバーを倒したままダッシュキャンセルの入力をする  
とダッシュキャンセルのためのターボボタン入力が再ダッシュの入力と共有になってしま  
い、結果として再ダッシュとなってしまう。  
ムーミンキャンセル（[テクニック](#)参照）は重要。

ターボキャンセルからのターンの隙が少ないので、Vターンと絡めると地上機動力「は」トップクラス。

空中制動の弱さからトータルで見ると機動力の低さは隠せない。

だが何故か空中横ダッシュだけは速い。低い位置で出して壁裏に逃げるのがもっぱらの使い道。

追跡や回避は地上機動メインで。着地硬直は立ちファニーでのキャンセルがお手軽。

グレが（片方だけ）爆風を抜ける。でも旧バージョンのように高い誘導性はない。

近接性能は判定の出がトップクラスに早く、また判定も上下に広いためかなり使いやすい。

（ダメージも大きい。ただし射程はそこまで広くない）

気軽に振っていける武装が少ない(ない?)為、

相手の動きをよく見て、要所々々狙いを定めて

体力を奪っていく必要がある。

F/TPSゲーム(サバゲー)のような立ち回りが必要だと考えたら、分かりやすい人にはわかりやすい。

軸を合わせて攻撃することが他の機体と比べてより要求される。故に基本的な立ち回り方を学べる為、初心者にはオススメ。

しかし負けてもへこたれない事。

まごうことなき弱キャラであることは明白なので

めげずに機体への愛やこだわりを持つことが重要である。

## 主要攻撃解説

### 立ち・歩きRW

牽制に。

ヒットすればVアーマーを削る。

歩きはダッシュでキャンセルできない。

中距離以降で弾速がupする上に意外に視認性が悪いので、

油断している相手に当たる、かも知れない。

### しゃがみ・スライドRW

基本的な性質は立ち・歩きRWと変わらないが弾が速くノックバックさせやすい。

何発かまとまってるので、ここで当てたい！という時には便利かも。

### 前スラファニー（前スラRW）

転倒性能が高い。

STの前ダッシュRWは(本当に)相手がコケてくれない為、

出来るだけスラ入力でRWを出す様心掛けたい。

特にエンジェ相手だと、RWだけではVアーマーに全て弾かれるので

索敵用と割り切ってしまったほうがいい。

### 空前ファニー（空中前ダッシュRW）

性質は前ダッシュファニーと前スラファニーをかけ合わせた感じ。こかしたりこかさなかつたり  
の差が激しい。

弾速が遅く誘導も低く撃ってる間も撃った後も隙が大きい、近すぎても遠すぎても当たらないと  
散々な性能だが確定タイミングで使えば割と頼れる（それでも撃ち落とされたりするが）

なるべく前スラファニーを使おう。

## 立ち、歩き（しゃがみ）グレ（CW、しゃがみCW）

ハーフキャンセル可能。

左残しでトリガーを押しっぱなしにすると、弾速の遅いグレを3発まで連射する。

右残しは単発打ちしかできないが、Vアーマーを無視してダメージを与えられるため、遠距離での唯一のダメージソースになる…かもしれない。

進行方向を予測したり置きグレの合間に撃ったり着地拾いにしゃがみで撃ったりとそれなりに使い道があるが

基本的に誘導がザルなのであまり期待せずぶっぱなそう。画面中央に標的を捉えるのがベスト。Airport程度の低い障害物なら壁越しに発射可。

障害物を前面に密着させ、前進しながらCWで壁越し発射。

グレネードは総じて右トリガー側は相手の弾に強く弾速が速いが爆風に弱めでダウンさせづらい。

逆に左は相手の弾に消されるがそれなりの種類の爆風を抜け、弾速遅めでダウンさせやすい。誘導は左の方が少しだけ強い。

決してエネルギー効率が悪い武器ではないがそれでも気軽には連射できないので対戦相手や状況に合わせてどちらのグレをHCで使うかが重要。

## 置きグレ（しゃがみLTCWハーフキャンセル左残し）

グレネードを地面に置く。コストは10%程で基本的にいつでも撃てる。

ロックオン状態で設置すれば4秒ほど経過後、相手に向かって飛んでいく。

相殺性能は無いに等しく、様々な攻撃で一方向的に潰される。

が、ロックオンして置いたグレは予想外の方向からの奇襲となる。

当たるとピチューンという変な音と共に

若干のVアーマーを削り大体相手を転倒させる。

相手がダウンした時や、遠距離で隙を伺っている際等、積極的に置いていきたい。

又、物陰に置いておくと、殴りに来たBTお兄さんが踏んでコケてくれるかもしれない。

設置した位置に障害物があるとその場で消失してしまうので注意。

ダウン中に3個も置ければ十分なプレッシャーになる。置いた後に移動して置きグレを相手の死角外からの攻撃にすることによってより広い戦術が生まれる。

ダメージは微々たるものなので、

アドバンテージを取るなら勿論相手の攻撃に当たらない事が前提。

## ナパーム（LW、しゃがみLW）

高い相殺性能を持つ。ライデンの立ちレーザーだって怖くない。

しゃがみは立ちよりも高い相殺性能を持つ。

相手の進行方向へ先読みして出したりなど、使用用途は広い。

同系統のアファームド系列は全機体左武装が同じだが

ストライカーのそれは基本的に他のアファームド系列と比べて

「ダメージが大きい」「相殺性能が高い」「出が遅い」と言った微妙な差がある。

## 空前グレ（空中前ダッシュCW）

CWゲージを100%未満にして発射。

弾速が速く、同時ヒットで最大ダメージに到達する。

相手のダッシュ攻撃の硬直を狙うのに使う。  
[ライデン](#)に当てるとしゃがみバズ多段でほんの数%ダメージ勝ち...

しかし回頭性能は低いので、  
自分の下をくぐった真後ろの敵には当たり辛い。

CWゲージが100%の時に使おうとするとライダーパンチに化ける。

## 立ちエビ (LTCW)

CWのゲージ調整に。

## 前ダッシュグレ (前ダッシュCW)

前スラとほぼ同じ使い方が出来るが弾速が遅く威力が高い。また少し性質の違うホーミングをする。使い分けよう。

## 前スラグレ (前スラCW) など

相手のダッシュ攻撃に軸を合わせて撃ちこむ。遠距離でも有効。  
場合により斜め前スラなども、  
斜め前ダッシュグレ含め、牽制にもなる場合もある。

## 右ターボグレ (RTCW)

空前グレと並ぶ高威力グレ。右は分裂弾、左は着弾すると爆風が発生する弾頭を発射する。  
爆風には前ボムくらいの威力があり持続時間と相殺性に優れている(それでも大玉は消せない)  
直撃した際のダメージは非常に大きいがよっぽどの幸運が起きない限りまず当たらない。  
爆風を壁当てで発生させたり追い討ちで直撃させるのがメイン。その際はHC左残しを忘れずに。

しゃがみのほうが弾が速い。

## 消しゴム (cLTRW)

相殺性能の高いファニーランチャー。カッターなどを消せる。  
意外と誘導性能も高く、不思議なところで相手に当たる場合もある。  
1発撃ちをキャンセルしてダッシュ、ダッシュキャンセルして1発撃ちを繰り返せるように。

## 空爆 (空中前ダッシュLW)

LJで出す、普通に出すなど。  
[アフームドBT](#)のものより威力が高い。  
回頭性能が低く放った後の隙が非常に大きいので確定タイミング以外は使うのはよそう。

## 肩ボム (しゃがみLTLW)

弾速の早いボムを前方に飛ばす。  
対空、相殺などに使えるが、爆風の持続時間は短い。  
Vアーマー削りの主力。

[アファームドBT](#)のものより出が遅い。

## 詐欺ナパ（空中横ダッシュLW）

避けにくいナパーム。  
呼称はver5.4時代に詐欺くさい当たり判定だった名残。  
判定が狭くなってもなお当てやすい攻撃なのだが、  
STは着地が遅いため、下手に使うと危険。

## サッカー（RTLW、しゃがみRTLW）

威力の高い棘突きボムを蹴り込む。  
立ちは上方向へ蹴り上げる。  
しゃがみは前方へ転がす。威力は立ちより低い。  
ともに目の前の障害物を越える。

## CW近接

出が速く威力が高いため強い。  
左後ろからの攻撃判定発生が極めて速いので、  
相手を自分の左側に位置するように誘導してCW近接すると、  
左脇をすり抜けようとする相手がよく引っかかる。

## LW近接

左斜め後ろから右斜め前までナイフを真一文字に振る。出は少々遅いが判定が強くて威力も高い。  
CW近接と混ぜて緩急つけて使おう。

## RW近接

真正面にちょこっと判定が出る。また右後ろに少し振りかぶるためそこにも判定が出るがやはり  
射程が短いので狙っては出来ない。

## cRW近接

追い討ちに。ただし外した時は危険に晒される事になる。

## QS近接

右に回ると出が遅いため左に回って出す。射程が短いので多用は禁物。

## ダッシュCW近接

判定の発生が早く、入力とほぼ同時に発生する。  
故に近距離からの奇襲に向いている。  
また追い討ちにも使える。  
しかし開幕で狙うのは博打である。  
STのダッシュ近接は総じて出が速いが射程が狭いので体当たりのように使うといい。

## 特殊入力動作

### ライダーパンチ(仮)(CWゲージ100%時、ジャンプ上昇中に空中前ダッシュ中にCW)

空中前ダッシュ進行方向に向かって高速突進する。(ゲージ100%消費)  
低空ダッシュであるほど直進する。  
相手をホームグしたり、発動中に曲がったりはしない。  
故に決め撃ちになってしまうが、相手の着地を狙って当てる。

逆にホームグしない性質を利用して移動に使用することもできる。  
壁裏に飛び込んだり等応用が利く。

哀しいかな、STはジャンプ力が低く、すぐに頂点に到達するため、  
かなり練習しないと出せない。

開幕横ダッシュを読んで当てるなど夢を語ってはいけない。  
現実是非情である。

ある程度以上の高い位置で発動すると下方向に向き修正される。その性質を生かす事も可能。  
逆に直進したいときにしょんぼりパンチが発動しないように。  
以上の性質は他アフフォームド2機も共通なのでロマン追い人は覚えておくといいかもしれない  
(まあいまさらだが)  
なおバトラーだけVアーマーを削る。

### ハイパーモード、覚醒(2段ジャンプ後にCW)

何かオーラが出て発動中スピード、攻撃力が上がる(射撃攻撃威力1.5倍、近接攻撃威力1.2倍)。  
12秒後にオーラは収束し、その後5秒程度の間は通常より機体性能が弱化する。

他のアフフォームド系機体と違い、防御力は上がらない。

しかし。  
空中発動から着地まで完全無防備隙だらけなので、  
大技を喰らいがち。  
やはり現実是非情である。

逆に始動時は空中に長く留まってしまうので、  
タイムアップ寸前に上空に逃げて発動 タイムアップ勝利  
という使用方法もある。・・・こっちがメインかもしれない。

この場合、  
ザッパーやレーザーなどで狙い撃ちにされないよう注意。

## テクニック

### 超低空ダッシュ(通称:LJ)

LJはLowest Jumpの頭文字。  
ジャンプして即座に空中ダッシュ 各種射撃。  
空中ダッシュ射撃が出るが、終了後の着地モーションがない。  
着地の隙が減るというもの。  
パッド使用でスタンダード操作であれば習得は比較的簡単だろう。  
えせツインスティック操作の場合はかなり無理がある。

失敗して普通の低空ダッシュになった場合は普通に隙ができる為、実戦で振る前に確実に成功できるようにしておきたい。

## 爆風ダッシュ

脱初心者向け。  
前へ進むボムは相手のみに当たり判定がある。  
それを利用して、自分の爆風の中を潜り抜けるテクニック  
これが使える全VRでももちろん出来るが、ダメージソースが少ないSTはなお更習得しておきたい。  
爆風の中ならほぼ安全なので、ここから攻撃をすればカウンターを喰らうことも無い。  
ただし、一度相殺されれば丸裸。  
自分も隠れるが相手を目視出来ないなので、頼りになるのは距離メーターのみ。  
安全だからと意気込んで敵に向かって突進したら近接の餌食になるなど目も当てられないので、

基本のキャンセルが出来ていないなら使わないほうが身のため。  
ロックを外してボムを投げ、その中をダッシュできれば中級者の仲間入り。

## 俺ツバメ(絶ブレード)

近接攻撃が当たった瞬間にQ Sで後ろに下がり、  
すぐさまダッシュCW近接を当てに行くというもの。  
パッド操作では狙い辛い。  
複雑な操作を要求するので、  
プレイしたての時期は無理に狙うべきではない。

S Tの貴重なダメージソースではあるが・・・

## ゴッドランチャー(ゴッド他)

1. 近接RW、LWがヒットした！
2. その瞬間にRT横ダッシュで近接動作をキャンセル
3. キャンセルした瞬間にRTRWを入力、  
ダッシュがキャンセルされると同時にTRW近接が出る。

(TRW近接：右腕のランチャーで殴る。TLW近接はTRW近接はもちろんLW近接よりも威力が低いので注意。)

実際の入力では、RTを離す必要はない。  
ストライカーは横要素でターボを押しっぱなしにすると自動再入力が入るので、  
それを利用した  
初撃ガードされてもすぐRTRW近接が繰り出る為、隙が少ないように見える。

失敗するとやる気の無いダッシュRWがそのまま出てしまうので、  
要練習のこと。上記絶ブレードよりはパッドでやり易い。

- STのcRTRW、RTRWは通常のライデンレーザーですら爆風で相殺し、相殺後の残り弾が相手に飛んでいく状態になる。工夫が必要ですがライデン等には特に有効です。-- 名無しさん (2009-09-21 22:11:49)

名前: \_\_\_\_\_

コメント:

投稿