

主な得意キャラ：ガイル、サガット、響など
 主な苦手キャラ：ケン、ブランカ、ギースなど

画面を動きながら中・遠距離を保ち、隙を見てめくりジャンプから接近というのが基本戦法。
 近距離の対空が弱いので近づかれると脆い。
 逃げるも近づくも自分で選択できるのが強み。
 時間を全て使う気持ちで戦う。

通常技解説

通常技

主に使っていくのは屈強Pや屈強K。キャンセルのかかる屈中Kも使える。接近戦では立弱Pが活躍する。
 対空には立中Pを主に立強Kや空対空となる垂直JorBJ弱Pを使う。

は必殺技とスーパーコンボの両方、はスーパーコンボのみでキャンセル可。×はキャンセル不可。

立ち

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P		4F/+5F	接近戦で最も使う技。固めだけでなくコンボに使いリーチも長い。	
中P		10F/+4F	上に判定が強いため対空に最適。持続が長いので起き攻めに重ねることもできる便利技。弱点として判定が前の方にあるため、幅が狭いキャラの立ちに密着で出すと空振る場合があることに注意。	×
強P	近		コンボ用。対空に使いそうだが頭上はカバーしてないため、めくりどころか普通のジャンプにすらスカることがある。	/×
	遠		足もとの判定が強いがあえて使う必要はない技。	×
弱K				
中K	近			
	遠	7F/-1F	リーチがそれなりにあるがロレントがこの間合いにいることが少ないためあまり使われない。性能はそれなりにいいため連携に使える。確定時キャンセルからLV3テイクノーに繋がられる。	
強K			対空。ただし判定は上方向に強いが前からは弱い。立中Pの方が信頼性が高いので使われないがこちらの方が威力が高い。	×

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P		4F/+4F	立ちよりもリーチが長いので立弱Pが届かない位置での固めに。	
中P			多段技で対K、Pグル戦で判定は強いが隙が大きい。	×
強P		9F/-2F	第二の主力技。	×

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱K		5F/+1F	弱Pの方がリーチが長く発生が速いため使わない。	
中K		5F/-1F	下段でキャンセル可能なのでここからスティンガーやスカウターに繋げる。	
強K		9F/-10~-1F	スライディングの主力通常技。めり込むと反撃されるので距離を合わせて使う。	×

ジャンプ

ロレントはジャンプが斜めか垂直で技が変化することはない。

技	ダメージ	発生	解説
弱P			ロレントのジャンプで一番横方向にリーチのある技。垂直Jで様子を見る時やバックジャンプからの空対空で、RCバックスカウタージャンプから出せばKグル戦での心強い対空になる。
中P			判定がかなり強い技。3ヒットするため早めに出しても着地後コンボを狙えるし相手はかなり落とすづらく超高性能技。ただし空中だと1ヒットしかしない。
強P			使わない。
弱K			使わない。
中K			めくり判定の大きい技。主な攻撃判定は引っこんでる足の方にある。伸ばした足の方にもあるがなぜか先端には判定が無い。
強K			下方向にリーチが長い。空対空に使える。

特殊技

硬直差が2種類の場合はヒット時、ガード時の順番。

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
フェイクロッド	6+中K	700	10F/-20,-25	足元の判定が消えるがこれで足払い避けても反撃を食らうことが多いため通常の使い道はない。しかし0F空中判定技であるため起き上がりの攻防や読みで使う。
スパイクロッド	J中2+中K	1100	7F/-	これを出すと早めに着地できる。軌道が変わることから相手の対空を避けることも可能。

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
トリックランディング	着地間際に KKK	-	-	これ連発でかなりゲージが溜まる。エスケイプ中でも可能だが通常ジャンプより受付時間が短い。
ガードキャンセル攻撃	ガード中6+中Pと中K同時押し			かなり使える技なので記載。ガ - ドさせてもこちらの方が早く動けるといいう代物。ガ - ドキャンセル > 立弱Pが連続ガードになるので一気に攻めに転じる事も。

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
パトリオットサークル	236P(3回まで連続入力可)			コンボ用。ボタンの違いは移動距離のみ。移動距離の長い強のみを使う。弱中強どれで出そうが、1~3段目のどこで止めようがガードされたら反撃確定。連続入力がややしづらいので要練習。
スティンガー	623K後PorK			垂直ジャンプ後にナイフを投げる。最初のボタンが強いほど跳ぶ高さが上がり、追加のボタンが強いほどナイフは遠くに飛んでいく。中距離で低空で出して牽制がメイン。ワンパターンな出し方をすると前転で潜られるので注意。
メコンデルタアタック	PPP後P			最初の入力でバックジャンプ、追加入力で転がりながら体当たりをする。あまり使わない。
メコンデルタエアレイド	214P後P			最初の入力で後転する。ボタンが強いほど距離が長い。喰らい判定が小さくなり、後転中は投げられなくなる。追加入力すると前方に飛びかかって攻撃する。追加入力せずに間合いを離すのに使う。弱はバックステップより素早く距離を離せるので便利。
メコンデルタエスケイプ	214K後PorK			三角飛び。ジャンプ後下降中レバー操作で前後に制御可能。着地の隙は6Fだが地上技への繋ぎは通常ジャンプ時とほぼ同じタイミング。ロレントは画面端に追い込まれるとかなり辛いので追い込まれそうになったら隙を見てこれで逃げたいところ。
スカウタージャンプ	KKKor4+KKK			軌道が低く、端から端まで飛べる特殊なジャンプ。4方向に入力して出すと後ろへ飛ぶ。速度も速く、攻めの起点となる。必殺技扱いなので通常技からキャンセルして出すことができるので連携にも使え、RCをかけて使えば画面端から脱出する手段にもなり、多面で活躍する。

スーパーコンボ

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
テイクノープリズナー	236236P			ZEROシリーズと違い下段判定の飛び道具扱いになっているので連続技に組み込める。 Lv3はワイヤーの進む速度が非常に速いので反撃技として強い。本田のスーパー頭突きにも反撃可能。 また、Lv1から密着時限定とはいえ無敵があるので貴重な割り込み手段となる。
マインスイーパー	214214P			後転して手榴弾をばらまく。発生が遅く連続技には組み込めない。オリコンの締めを使う。
スティールレイン	236236K			使わない。

コンボ

立ち弱P 立ち弱P 屈中K 強パトリオットサークル×3orLv3テイクノープリズナー

基本。
通常技の繋ぎは全て目押し。パトリの連続入力タイピングも慣れないと難しい。
ロレントの基本コンボだが立ち弱P 屈中Kの目押しは難しく毎回安定させるのは大変。しかし立ち弱Pカウンターヒット時は安定して繋がる。弱Pでつつきつつ屈中Kを入れた時その前の弱Pがカウンターヒットしてるかどうか確認できればこのコンボも安定でかなり強い。

テイクノーはLv.1はまず繋がらず、Lv.2は中K先端当ての距離だと繋がらないため安全にいくならLv.3を。

めくりJ中KorJ中Porスパイクロッド(J中2+中K) 屈中K 強パトリオットサークル×3orLv3テイクノー

それぞれで相手のガード崩しコンボを決める。
J中Pやスパイクロッド(J中2+中K)は単純に対空もとられにくく、特にスパイクロッド(J中2+中K)は軌道が変わるため、めくり中Kかスパイクロッドで表落ちか択るとガードがわかりにくい崩しとして使える。
画面端に追い込まれた時に読まれない程度にRCバックスカウタージャンプからJ中Pで屈中Kを入れてコンボにももっていけるしガードされたらその後スカウタージャンプで逃げることもできる。

小ジャンプ中P テイクノープリズナー

小Jのあるグローブではかなり有効でガードしづらく強い。

小P*2 シャガみ小P Lv3テイクノープリズナー

猶予1フレのヒット確認コンボ。難度は高いが、これができるできないで小P固めのプレッシャーが段違い。

(起き攻めで)立中P 屈中K(立中PのCH確認) 強パトリオットサークル×3orLv3テイクノープリズナー

起き攻めで持続の長い立中Pを重ねることで屈中Kの間にカウンターヒットしているかどうかを確認をとることが容易。

連携

立ち弱P×n 投げor屈中K 強パトリオットサークルorテイクノー

基本。安易に多用すると無敵技などで割り込まれるため適度しておくこと。
投げを嫌って暴れる相手は屈中Kで潰す。

小ジャンプ中P 立ち弱Pなど

他のキャラでも可能だがロレントの小ジャンプ中Pは早めに出しても3回当たるので着地の隙があまり目立たないため重要。

画面端

(立ち弱P 屈中K)or強P スカウターorスティンガー

屈中Kからの繋ぎは連続ガードでないので相手キャラや状況によって変える必要あり。
スカウターからはジャンプ中Pかスパイクロッド(J中2+中K)を使う。スパイクロッドはジャンプ中Pより早めに出して暴れ潰しに使う。ただし着地後の有利フレが短い。
スパイクロッドの場合はガード後密着で強Pでガードを削りつつバレない程度にスカウターで再度固めることができる。
スティンガーは状況によって中か強か変えることで早めに相手に当てるパターンと足元あたりに当てる2パターンが可能。頭上

に当てると早く当たるが有利Fが短く、足元付近に当てるとかなり有利になるが当たるまでの時間が長くなるので割り込まれやすい。

小ネタ

エスケープ中後すぐにジャンプ攻撃を出すと通常よりも移動量が増える。
画面端からエスケープで逃げるときは壁蹴った後すぐにジャンプ攻撃+前入れっぱが一番距離を離せるということ。

トリックランディングは通常キーを入れていないと後ろに跳ねるが、前に入力を入れながら出すことで前に跳ねることができる。
これにより起き攻めでめくりや上下でガードを揺さぶることができる。
投げ後スカウタージャンプからトリックランディングとすると狙いやすい。

画面端のサガットを画面中央側にK投げしてから少し後転 スカウタージャンプちょい高め中Kとすると
表でも裏でもガード出来ず、地上技に繋がるめくりになる。(しかしジャストでは表裏関係なく防ぐことができる)
おそらく背の高いキャラに上記2種のめくりの中間状況になるところなるんだろうと思われる。
(山崎などその他の身長の高いキャラでもできるのかは要検証)