

楽園の巫女 / 快晴の巫女

博麗 霊夢 (はくれいれいむ)



霊夢は有志プレイヤーの手によって、キャラ専用wiki：[博麗霊夢攻略wiki](#)が作られています。興味のある方はそちらも見に行くと良いでしょう。

• 博麗 霊夢 (はくれいれいむ)

- 特徴 - Feature
- 通常技 - Normal Art
- 必殺技 - Super Art
- 特殊技 - Special Art
- スペルカード - Spell Card
- コンボ - Combo
- ネタコンボ・コンボパーツ
- 戦略 - Tactics
 - 立ち回り基本編
 - 戦闘タイプ考察
 - スペル考察
 - スキル考察
 - 天候考察
 - 固めレシピ(一部)
- ストーリー攻略 - Solution
- その他
- 刹那垂空穴で取れる技一覧
- 各技のカードゲージ増加量
- キャラ対策

特徴 - Feature

- 楽園の素敵な巫女さん、今回も一部ストーリーでラスボスを張る。
- 総合能力は上位に位置する。戦法の幅が非常に広く、ポテンシャルは高い。スキル変更により、別キャラに見える程、立ち回りが変わる。
- 弾幕寄りの万能型。打撃はやや出が遅いがリーチや判定に優れる。
- Cなど、相殺判定、追尾に優れた射撃があるのでうまく使っていこう。

キャラ自体はフワフワとした動きが特徴で、全体的に移動速度は遅め。

- ・
- ・ ダッシュ、飛翔に関しても他のキャラとは性能が若干異なっている。(小ネタ参照)
- ・ このゲームのシステムを体現したようなキャラクター性能であり、素直で扱いやすい。
- ・ 初心者はシステムに慣れるまでのお供に、上級者は更に立ち回りやコンボなどを追及できるキャラ。
- ・ 天候は快晴 飛翔性能の向上(飛翔角度の強化、消費霊力減少) また回避結界のコストも免除される
- ・ コンボは他キャラと比べ、状況&キャラ限定が多い。が、種類は豊富で使いこなせば、火力は必要十分以上で、その後の状況も良い。
- ・ 白や半透明の弾幕がほぼ無いので、白玉楼庭園ステージでは相対的に弾幕戦で不利になってしまう事もある。

但し濃霧・川霧時の常置陣は視認が非常に困難。




通常技 - Normal Art

コマンド	発生F	ダメージ	特徴
近A	8	200	4回連続入力可(200+200+450+800)、3・4発目は中段。3発目まで射撃以上で、4発目のみスペルカードでキャンセル可。3発目はほぼ密着状態でない繋がらない。
遠A	16	500	お払い棒で突く中段攻撃、リーチが長め。ダッシュ止めなどの牽制用、発生が若干遅め。置いておく感じでどうぞ。CH時、2Bが確実に繋がる。
2A	9	100×6	回転するお払い棒攻撃、下段扱い。最大で6Hit。適当なタイミングで6Aに派生するだけでガードの揺さぶりになる。天気雨の時、凶悪。
6A	16(溜31)	750	もろ手突き、中段攻撃。判定が強く、持続も長く、当てると横に吹っ飛ばす。溜めると中段クラッシュ攻撃。CHで壁バウンド誘発。
3A	12	900	飛翔脚、中段攻撃。対空技や画面端の固めに使われるが、大抵の場合は暴発による自殺技。暴発可能性は決して低くないので要注意。
3A(溜め)	38	1000	スライディングの下段クラッシュ攻撃。発動画像は3Aと同じ。めり込むと危ない。
B	17(溜33)	200×5	正面方向にお札を5枚投げる。角度はある程度相手を追尾する。溜めで10枚に増加。発生が早いので近距離のお供にも
6B	17(溜33)	200×5	Bの高射角版、45度上に投げる。こちらも角度はある程度追尾し溜めで10枚に増加。地上での固めの最中の暴発注意。
2B	14	600	大型座布団を地面に沿って発射。ダウン属性。地面判定なので相殺されず地上での撃ち合いに強い。中央のコンボパーツとしても優秀
C	25(溜49)	300×3	3Hitの座布団を投げる。貫通能力が高く霊夢の主力射撃。溜めで追尾付加&Hit数増加。但し距離が離れているとHit数が減少していく
2C	15	200×5	真上に2Bの座布団を展開する。横への判定は狭い。ヒット数が変動しやすい。対空として用いた場合、コンボに行ける。
JA	8	450	お払い棒を前に出す攻撃。萃夢想のように複数Hitはしない。霊夢の主力技。これで空中戦を制する。
J6A	14	850	カンフーキック。当てると相手を横に吹っ飛ばす。最低空で出すと鈴仙以外のしゃがんだ相手にも当たる。
J2A	17	800	ハッケイ。下に吹っ飛ばす。CH時にのみバウンドする。
J8A	9	850	上に跳ねながら蹴り。当然上方向に判定が強い。最低空で出すと鈴仙以外の全キャラのしゃがみにも当たり、強力な連携パーツに。但し、非常に難しい。
JB	18(溜34)	200×5	空中で正面方向にお札を5枚発射。溜めや角度追尾は立Bと同じ
J2B	17(溜33)	200×5	空中で斜め下方向にお札を5枚発射。こちらも溜めや角度は他のB射撃と同じ

JC	18(溜300×48)	3	空中で座布団を投げる、性能基準は立Cとなんら変わりはない
J2C	21(溜300×46)	3	J2Aのモーションで斜め下方向に座布団発射、反動で後ろに下がるのもJ2Aと同じ。使い難いが、霊夢の真下の相手も追尾する
DA	10	600	掌打。グレイズはないが必殺技以上でキャンセルが可能。画面端近くでCH時はAAAAに繋げる事が可。キャンセルバスターは大安定、難しいが、
DB	18	800	当てればダウンを奪えるスライディング。必殺技でキャンセル出来ないのが難点。CH時、コンボに行ける。間合いを把握して使おう。
DC	12	900	グレイズ付の飛び蹴り。当てると相手を上方に吹き飛ばす、CHだと受身不能時間が長い。低空射撃を用いる相手に効果絶大。ガードされると不味い。

必殺技 - Super Art

- 削りダメージは「技の削り%」と「最後に当てた技の補正值」の両方が影響します。例えば通常技を単発で当てた後は削りダメージが大きくなり、コンボやスペルカードを当てた後は削りダメージが小さくなります。

名称	コマンド	空中	LvUpダメージ	特徴
 博麗アミュレット	236+B or C	可	Lv0 200 × 4~12 Lv1 220 × 4~12 Lv2 240 × 4~12 Lv3 260 × 4~12 Max 280 × 4~12 削り10%	通称ホーミング座布団。射出された後相手に向かって飛んでいく。一枚につき2Hitし溜めで2枚>4枚>6枚と枚数が増加する。しかし発射直後は攻撃判定がないので近距離での多用は禁物。LvUPで威力増加。
 警醒陣	214+B or C	可	Lv0 519 (300 × 2) Lv1 792 (330 × 3) Lv2 864 (360 × 3) Lv3 934 (390 × 3) Max 1261 (420 × 4) 削り25%	前方に結界を張り、触れた相手をしばらく固定してから吹き飛ばす。Bは近距離、Cは中距離に結界を張る。レーザー系以外の殆どの射撃を打ち消すので盾としても機能する。LvUPで威力・ヒット数(=弾消し力)増加 (Lv1)
 亜空穴	421+B or C	可	Lv0 B1100 C400 × 4 Lv1 B1210 C440 × 4 Lv2 B1320 C480 × 4 Lv3 B1430 C520 × 4 Max B1540 C560 × 4 削り25%	ワープして奇襲攻撃。ワープ中はもちろん無敵。Bは上空から強襲、Cはスライディングで攻撃する。萃夢想と違いB亜空穴は相手の高度に合わせて出現するわけではない点に注意。C亜空穴は仕切りなおしとしても使える。ストーリーでは重宝する。LvUPで威力増加。



昇天脚


623+B or C 不可

Lv0 1100
Lv1 1210
Lv2 1320
Lv3 1430
Max 1540
削り25%

巫女サマー。ガードされると確反なのはお馴染み。
上半身無敵があるが攻撃判定発生前に切れる。
Cサマーにはグレイズ能力も一応だが付いている。
LvUPで威力増加。
レベルMAXで攻撃判定発生後も無敵が続き、信頼できる切り返し技に化ける。
B版はCH時に追い討ち可。

特殊技 - Special Art

スキルカードで使えるようになる技
基本的に必殺技に上書きされる

名称	コマンド	空中	LvUp	ダメージ	特徴
 妖怪バスター	236+B or C	可	Lv1 1500~2308 (605 x 3~5) Lv2 1637~2519 (660 x 3~5) Lv3 1774~2729 (715 x 3~5) Max 1910~2939 (760 x 3~5) 削り18%		貫通能力の高い大型のお札を正面に発射する。 溜めで枚数が3枚>4枚>5枚と増加していく。 威力も高くアミュレット系と違い発射直後から攻撃判定があるのでコンボに使いやすい。 LvUPで威力増加。
 繫縛陣	214+B or C	不可	Lv1 1100 Lv2 1200 Lv3 1300 Max 1400 削り25%		敵を中心に左右(B)、上下(C)に結界を展開し触れた相手を一定時間捕縛する。 警醒陣と同じく射撃の相殺性能は高い。 但し使用者が他の行動に移ると結界は即消滅する点に注意。 LvUPで威力・枚数増加 (LvMAXでB・C共に上下左右に展開)
 封魔亜空穴	421+B or C	可	Lv1 440 x 6 Lv2 480 x 6 Lv3 520 x 6 Max 560 x 6 削り25%		ワープ後に放射状に針を投げつける。 Bは前方上空にワープし下方向に、Cは後方上空にワープし横方向に発射する。 どちらも技後は即行動可能なので亜空穴より幅広い使い方が可能。 LvUPで威力増加。
 抄地昇天脚	623+B or C	不可	Lv1 1671 (385 x 3+770) Lv2 1819 (420 x 3+840) Lv3 1964 (455 x 3+910) Max 2109 (490 x 3+980) 削り 0% x 3+25%		スライディング後にサマー。スライディングは最大3Hitする。 対空性能は落ちたが全体の威力は向上し連続技にも組み込みやすくなった。 LvUPで威力増加。
 拡散アミュレット	236+B or C	可	Lv1 拡散前330 後165 Lv2 拡散前360 後180 Lv3 拡散前390 後195 Max 拡散前420 後210 削り 拡散前25% 後20%		博霊アミュレットから追尾を除き、その分弾幕を厚くした射撃技。 最初は大型の座布団だが発射後しばらくすると1枚につき8つの小型座布団に分裂。 前方扇状に展開し飛んでいく。 溜めで3枚>4枚>5枚と大型座布団の枚数が増加。 花曇時にはC射と組み合わせて鬼のような弾幕を展開することが出来る LvUPで威力増加。



常置陣

214+B
or C

不可

Lv1 1536 (440 × 5)
Lv2 1672 (480 × 5)
Lv3 1807 (520 × 5)
Max 1939 (560 × 5)
削り12.5%

足元に結界を仕込み地雷にし、結界を踏んだ相手を無防備にする。
Bで自身の足元、Cで前方ハイジャンプした程度の距離に設置する。
地面に設置されているが相手が地面スレスレの空中に居ても発動。
また、相手がダウン中でも発動したりするので置き方に少々工夫が必要になる。
射撃属性なので起き攻めに打撃とあわせれば強力な固めを展開することも可能。
二つ目を設置すると古い物が消滅し複数を同時に設置することは出来ない。
LvUPで威力増加・持続時間延長 (Lv1で約4秒、LvMAXで約7秒)
札の身代わりを作り攻撃を受ける。
一種の当身技なのだが打撃、射撃どちらも取れてしまう微妙にインチキくさい当身技。
一部のスペルカードも取れるのだがその逆に取れない射撃も存在する事に注意。
当身が成立すると霊夢の居た位置に大量のお札が発生し相手に殺到する。
成立直後は本体が消えている為レーザー系も距離次第では無傷で返す事が可能。
LvUPで威力増加。



刹那亜空穴




421+B
or C

不可

Lv1 1711 (88 × 35)
Lv2 1861 (96 × 35)
Lv3 2011 (104 × 35)
Max 2162 (112 × 35)
削り25%

一種の当身技なのだが打撃、射撃どちらも取れてしまう微妙にインチキくさい当身技。
一部に取れない射撃も存在する事に注意。
当身が成立すると霊夢の居た位置に大量のお札が発生し相手に殺到する。
成立直後は本体が消えている為レーザー系も距離次第では無傷で返す事が可能。
LvUPで威力増加。

スペルカード - Spell Card

名称	コスト	空中	ダメージ	特徴
 「夢想妙珠」	2	可	2360 (650 × 5) 削り15.5%	前方扇状に追尾性の霊力弾を5発撃ち出す、空中可。 射出直後から攻撃判定があり暗転前に一瞬だけ無敵時間が存在する。 が、暗転後は打撃無敵はおろかグレイズもないので撃ち合いには不向き。 主な用途は壁端でのコンボ用となる。 威力もコストに見合った程度のもの。 夢想妙珠の強化版で大型の霊力弾を10発周囲に展開、空中可。 展開された霊力弾は一定時間留まってから強力な追尾性を持って相手に向かう。 夢想妙珠と同じく射出直後から攻撃判定があるのだが停滞前と停滞後では威力が異なる。 無敵時間も暗転前に一瞬あるのみとコスト5にしては使い辛いものがある。 恐らく殆どの霊夢使用者がデッキに積むであろう強力スペルカード。 暗転後まで持続する無敵時間があり発生も早いので割り込みに使いやすい。 その無敵時間の長さはマスターパークを完全にスルーする程。 攻撃範囲も横は遠Aと同じくらい、上は画面端までと非常に広いのも魅力。 威力も密着時の夢想封印より高い為切り返しとして組むなら間違いなくこちら。 余談だが発動中に小町のお迎え体験版で引き寄せられると鬼縛陣も一緒に引き寄せられる。どうやら霊夢を中心としたY座標固定の為らしい
 「夢想封印」	5	可	射出直後 3010 (450 × 10) 誘導後4226 (800 × 10) 削り20%	
 「八方鬼縛陣」	4	不可	3522 (140 × 42) 削り14%	



珠符

1

可

2118
(500 × 6)
削り20%

「明珠暗投」

地面と壁端でバウンドする巨大陰陽玉を3つ撃ち出す、空中可。

陰陽玉は1つにつき最大2Hitし2Hitすると消滅する。その性質上相手を壁端に追い込んだ時に生きるスペルである。使い方次第で活躍するがダメージそのものはコストに比例して非常に安い。

無敵・グレイズは一切存在しない。

前方に最大5Hitする巨大な霊力弾を形成、その場で相手を攻撃する。

暗転前に無敵時間があるが暗転前動作が一瞬しかないの無いに等しい。

主に地上でのコンボ用で威力は夢想妙珠より若干低い。とは言えコンボに組み込みやすい性質を持つので使い分けが重要。

陰陽宝玉の上位スペル、超巨大な霊力弾を前方に形成する。霊力弾は徐々に加速しながら前進、発生後しばらくしてから霊夢本体は動けるようになる。

単発で出せば見てからグレイズ余裕なのでこちらもコンボ用。ガードされた場合には霊力弾にキャラが隠れるので6Aと3Aで二択クラッシュを狙おう。

空中の相手にガードされてしまった場合には止むを得ないので限界まで押し込むしかない。

こちらも暗転前に無敵があるが動作が短すぎるので無いと言って差し支えないだろう。

昇天脚の連続技であり、霊夢のスペルカードの中で唯一の打撃属性。

暗転後まで持続する無敵時間があり発生後には攻撃動作終了までグレイズも付く。

しかし対空で使用した場合相手を落とすこともあるため主に対地・割り込み用として使う。

コンボに組み込むにも威力は悪くないのだが上記の性質上当てるのが難しい。

発動すると周囲に7つの小さな陰陽玉を **15秒間** 展開する。

陰陽玉は霊夢本体が相手に打撃を1Hitさせる毎に1つ点灯。

この打撃には打撃属性の必殺技(亜空穴・昇天脚など)も含まれる

7つ全てを点灯させると超大規模な全体攻撃が発動するという仕組みである。

間違っではないけいなのだが連続ヒットする打撃技で合計7Hitさせればよいというわけではない。

(2Aで6Hitコンボを入れても1つしか点灯しない)

発動条件は非常に厳しいが一度発動させればほぼ間違いなくダメージを見込める。

問題は射撃属性なのでグレイズされないよう工夫して発動する必要があるということ。

ダメージは密着時6000程度、離れると2000程度、霧雨時は約7000~8000すら狙える。

ヤバイ。

しかし対戦では15秒内に打撃を7発入れるのは難しくロマン技であると言える...



宝符

2

不可

1837
(500 × 5)
削り 0% × 3
2+30% × 3

「陰陽宝玉」



宝具

4

不可

約3400
(200 × HIT数)
削り10% × 3
4HIT目以降
0%

「陰陽鬼神玉」



神技

3

不可

2717
(500 × 4+1250)
削り 25% × 4+20%

「天覇風神脚」



「夢想

5

不可

0

天生」

コンボ - Combo

rep コマンド	ダメージ	限定事項	霊力	備考
AAAA>6A>6B>昇天脚	2436	画面端	2	霊力節約して安定したいなら、2HITしかない16Bは省いても良し（JA始動2648）
AAAA>6A>C	2139	画面端	2	抄地昇天脚装備時（JA始動2397）
AAAA>6A>2C>J8A	2396~	画面端	1	2CのHIT数によりダメージ変化、J8Aは要タイミング。魔方陣ダウン
AAA>B>C>2A>6A>昇天脚	2631 ~ 3156	画面端	3	小町、天子には入らないB,2Aの当て方によりダメージが前後する,10~19HIT
JA>AAA>B>C>2A>6A>昇天脚	2824 ~ 3304	画面端	3	コンボのJA始動型、11~20HIT
AAA>B>最低空J6A>気合いで	2100 ~		1~	J6Aが難しい。さりげなく高難度。自信のある人はどうぞ
AAA>2B>昇天脚	1880		2	デフォルトで出せる、中央用の比較的簡単なコンボ
AAA>B>妖怪バスター or 抄地昇天脚	2488 or 2602		2	Bの途中で発動させた方が安定。入るキャラは意外に少ない。
AAA(2A)>B>C>2A>6A>昇天脚	最大3156(最大2790)	画面端	3	最後は魔方陣。2Aで開始の場合は、AAA>Bが繋がらない小町・天子にもはいる。
AAA>2B>2C>明珠暗投>JA>J8A	3059	画面端	2	2B>2C>明珠暗投の流れは最速で、最後は魔方陣。これを狙うよりは、立ち回りに明珠暗投を使った方が良くもしいない。
AAA>B>C>キャンセル 7HJ>J2B>6HS>JA>AAA>昇天脚 orA	最大 3654or3603	画面端	4or3 程度	キャンセル8HS>J2B>3HS>JAの流れも可能だが、そちらの場合はJ2Bが最速だと高度が足りないので7HJ推奨。閉めはそれまででHIT数が多くなるため、昇天脚にしても大してダメージが変わらないので、霊力の事を考えるとAAAAで十分。コツはC射の時に7HJを入れっぱなしにしておいてジャンプ最速J2B、その後のJAは最速ではなく根元を当てる感じで。
JA>JB>ダッシュ>JA>J6A（画面端へ持って行けたらB>CやB>妖怪バスター）	2000前後（2700前後）		1 （~ 3）	自分が高めの位置でJA
J2A>JB>JC or 妖怪バスター	1800 or 2120	画面端 付近	2	

JA>J6A>JC>バックダッシュ >JA>J6A	2309	空中 端 1	意外に難しく安定し辛い。要練習。魔方陣ダウンを取れる。バスター装備時はJC>バスターで2405。Dボタンではなく方向キー二連打でキャンセルすると簡単に入る。実用的なコンボなので重宝する。特にダウンを取れるのは大きい。
JA>J6A>JC>9HS>JA>J6A	2309	空中 端 2程度 近く	上記コンボで、端からやや離れている場合、飛翔後のJAが届かない距離でも、最後のJ6Aを当てれば魔方陣ダウンを取れるので、遠くても積極的に狙ってよい。
2A>2B>昇天脚	最大1564	どこ でも 2	下段始動で間合いの制限がゆるく狙いやすいコンボ。実戦値は2AのHIT数の関係で少し下がる。しゃがみ昇竜入力なので意外に難しい
2A>2B>妖怪バスター	最大1718	どこ でも 2	上記のものをバスターに変えたもの。コマンドが素直になり簡単。最大ダメージを狙うのはシビアなので早め入力で妥協推奨
DhA>昇天脚	1416	どこ でも 1	咄嗟の反撃用。下記のバスターの暴発はこれになる。ガードされると死ぬ。バスター使いの悲哀が詰まった魔のコンボ。Hit位置が遠いと余裕でスカすが、抄地昇天脚なら地上に限り一応当たる（ダメージ1849）
DhA>妖怪バスター	1713	どこ でも 1	DhAが入ればどこでも決まる。ガードされてもジャンプキャンセルで連携に移行。DhAは霊夢の地上の主力技なので使えるとバスター装備時の戦力3割増し。
DA>B常置陣>3A>C昇天脚	2416	どこ でも 2	霊夢、アリス、パチュ、うどんげ、文、小町、衣玖に安定して入る。ベースは霊夢wikiより。常置陣は遅めキャンセル。他のキャラには3Aを前方向を入力しつつ出さないと入らない。前方向を入力しつつ3Aを出すと慣性が付き飛距離が伸びる。魔方陣ダウン。
JA>J8A>9B>9HS>JA>J6A	2317	どこ でも 1	空中コンボ。魔方陣ダウン。JAが深く入れば何処でも決まる。が状況によりタイミングが違うので実戦で安定は至難。途中で溜めCに連携させるのも手。
刹那垂空穴>DhA>昇天脚	2216	どこ でも 2	運良く刹那垂空穴での至近距離での反撃に成功した場合の追い討ち。魔方陣ダウン。狙いすぎず、寧ろ、攻めの時に使うのが当身のコツ。
AAA>B>陰陽鬼神玉>DhC	3846	端 以外 1	AAA>Bはキャラ制限あり。鬼神玉は霊夢も走りながら限界まであてるのがコツ。たいてい場合は画面端まで相手を運搬する。魔方陣ダウン。

AAA>B>陰陽鬼神玉>ホールド 6B>B昇天脚	3701	画面端 3	画面端では鬼神玉はフルヒットせず構成が変わる。6Bは一步步くのがコツでフルヒットで受身、早めにキャンセルする。上のと比べと難しい。
常置陣>陰陽鬼神玉>DhA>B昇天脚	3936	端以外 2	C常置陣の間合いなら何処でもヒット確認で簡単に鬼神玉が入る。ダッシュで接近して、鬼神玉がフルヒットしたのを見てから、フィニッシュ。魔方陣ダウン。
AAA>B>C>J2B>JC>JA>J6A	3200前後	画面端 4	高難度。JCが当たらない目安は霊夢より背が低いキャラ。それとAAA>Bが天子と小町に繋がらない。J2Bは早すぎるとJAが出ず遅すぎてもJCが当たらない。運がいい(?)とJAが出ず地上でAAAAが入る時がある。
JA>AAA>B>C>7HJ>J2B>6HS>JA>AAA>B(3HIT)>夢想封印 <8HJ<J8A	~ 5095	画面端 4	フルヒットの35HITでダメージ5095という限界までダメージを与える霊夢最強のコンボ。ちなみにBは合計で13HITさせればいいので、1、2回目のBが5HITしなかった場合3回目のBでHIT数調整可能。

ネタコンボ・コンボパーツ

rep コマンド	ダメージ	限定事項	霊力	備考
3A>C警醒陣>HS>J6A	1500	中央非密着	1程度	警醒陣が繋がるが完全にネタ。
3A>B垂空穴	1500	画面端	1	
溜C>溜1妖怪バスター	2834	近距離	2	見た目がカッコいい(ry 一応ガードさせると霊力2.5を削るので画面端で固めの2A等から唐突に出して削る事が可能
低空妖怪バスター>妖怪バスター>前D>妖怪バスター>妖怪バスター>(着地)>妖怪バスター>JA>J6A	3692	相手画面端付近	5	Bループとか名付けたい。

コンボ動画 1

コンボ動画 2

戦略 - Tactics

立ち回り基本編

霊夢は基本的に何でもこなせるがどれも圧倒的に強いという訳ではなく、相手や状況によって柔軟に立ち回りを変えていく必要がある。

器用貧乏で終るか万能型優良キャラになれるかは貴方次第。

基本的には、相手の得意分野に付き合わないのがポイント。

近接が得意な相手には弾幕・迎撃分多目で、射撃が得意な相手は近接分多目で、と割合を変えて対処していこう。霊夢はそれが出来るキャラ。

遠距離は霊夢の得意間合い。空中からのC>博麗アミュレットを基本として、飛翔をを使いつつ上下左右に動いて弾幕を張って行く。偶にB射を混ぜると弾幕密度が厚くなって良い。紫や幽々子相手には弾幕で打ち負ける事も珍しくない。特にグレイズは丁寧に。弾幕自体は強くないものの高速で差し込む弾幕を持つ魔理沙、衣玖、萃香には上下に動く頻度をより増やすと良い。この距離で劣勢になるのは霊夢の典型的負けパターンなので、特に丁寧にアドバンテージを取っていこう。B亜空穴は慣れない相手だとヒット率が高くつい出したくなるが、来るのが分かっていると回避は容易。最悪、狙われて無敵スペルの餌食になる事も珍しくない。相手の弾幕の硬直にB亜空穴を叩き込む事を心がけよう。適当はNG。

中距離は飛翔やダッシュにより、打撃が届くか届かないかの間合い。この間合いを制する事が勝負の帰趨を制すると言っても良い。弾幕を撒きつつ、ジャンプAを相手に差し込む事が狙いとなる。JAは非常に判定が強く、同時ならばまず相手の攻撃を一方的に潰せ、当たり方によってはコンボへ持って行ける。相手の動きを見て、飛翔で軌道を変えつつ確実に当てていこう。但し、幾ら強いといっても、技の出は決して早くない。一部の技(魔理沙の早だしJ6Aや妖夢の飛翔からのJA)に逆に一方的に打ち負けることも珍しくない。置いておく感じを意識しよう。この間合いの射撃はどちらかといえば、B射が効果を発揮しやすいのでこれをばらまくと相手の行動を制圧しやすい。勿論、座布団もしれっと混ぜていく。空中戦は相手と同じ高度か、高い高度を取るのが肝だ。

地上では弾幕を撒いて、ジャンプキャンセルで攻め立てるか、各種ダッシュ攻撃で横押しをしていく。メインに使うのはダッシュA。ヒットは勿論、ガードされてもほぼ問題が無く、判定もそこそこ強い。ただし技自体にグレイズはついていないのには注意する事。ダッシュCはめり込むと死亡確認だが、グレイズつきの強力な技。不用意な地上&低空射撃は問答無用で蹴飛ばせ、対空技にもなる。相手の癖を見切って、蹴飛ばしていこう。ガインしたら、スキルカードをつけるなり、鬼縛陣で追い討ちするなりご自由にどうぞ。厳密にはダッシュ技ではないが、ダッシュ急停止2Aも強い。ヒットすればコンボに、ガードされても連携に持ち込める、下段なのでダッシュAと対を為す攻撃になるのも良い。突っ込んでくる打撃系に対しては無闇に突っ込まずに遠Aで牽制しておくのも重要。カウンターなら間合い問わず2Bまで繋がりダウンを取れ、ガードさせても連携へ派生、空振りしても間合いの関係上ほぼ反撃は無い。

近距離ではAのコンビネーションと2Aからの連携を狙っていく。このゲームは構造的に固めを非常に抜けやすいので、どこで抜けるかを見切って、そこを叩いていくのが基本となる。射撃を待って、固めをダッシュで抜ける相手には6Aや昇天脚で叩き、ハイジャンプで抜ける相手はジャンプで追いかけてJAで叩いていく。食らいついたら、離さないつもりで行こう。逃げを躊躇した相手がクラッシュしたら、鬼縛やコンボを叩き込む。

相手がダウンしたら、低空溜めCがお勧め。その場起き、後方起きに対応出来、前起き上がりで裏に回られても、4飛翔からのJAで再度纏わりつく事が出来る。勿論、普通に打撃や射撃を重ねても良いし、無敵技やグレイズ技、スペル警戒で思わせぶりに駆け寄ってガードやバックダッシュという手も忘れずに。

固められ、防戦に回ったら、相手の弾幕を見てダッシュCで蹴飛ばす、ハイジャンプで逃げる、相手のジャンプキャンセルの瞬間下を走り抜ける、端でないなら安全にバックジャンプで逃げる等で凌ごう。昇天蹴は無敵が微妙なので、潰されて目も当てられない事になる事が多いので非推奨。ストックがあるなら、霊撃やガード反撃が堅実。スペルならば、天覇風神脚や鬼縛陣が切り返しに役立つ。前回避結界と上回避結界抜けも出来れば、習得しておくで防御力が増す。

対空技は反応とスペースさえ出来れば、バックジャンプAがローリスクで鉄板。高空から真下迫る相手には2Cが効果的、ヒットすればジャンプキャンセルでJA>J8A>B>JA>J8Aでまとまったダメージを取れる。タイミングが状況によって全く一定せず、大抵はどこかでつなぎ損ねるがそれでもダメージは取っておこう。昇天脚は無敵を当てにしないで対打撃対空と割り切ってBで出す。出せば相手が打撃飛び込みは大概落とせる。カウンターを取った日には何らかの追い討ちがほぼ間合いを問わず入り、2000 のダメージが見込める。芸術点の高さは感動的なものがある。間合いが合えば鬼縛まで入る。

戦闘タイプ考察

解説テキスト

スペル考察

1. 珠符「明珠暗投」

鬼縛陣と共に大抵の霊夢のデッキに4枚積みされているスペル。用途は牽制、弾幕戦で劣勢になった時に強制的にアドバンテージを取る、大技がガードされた時のフォロー、固めの強化、カットインの演出時間を利用しての霊力回復、天候予報変更等、非常に幅広い使い方が可能な良スペル。

コスト1というのは極めて大きく、気軽に使う事が可能。慣れた相手だと上手く隙間を抜けてくるが、霊夢側に有利な読み合いな事には変わりはない。台風キャラのレミリア、萃香には予報変更の為に保険として常時一枚置いておくと試合展開が安定し易くなる。アリス戦において、C>博麗アミュレット>珠符「明珠暗投」の流れでアリスの人形の布陣をほぼ完全に破壊しつくす事が出来、強制的に霊夢のターンに切り替える事が可能。兎に角、便利なスペルでどのタイプの霊夢とも親和性がある。出し惜しみせず使っていこう。

2. 神霊「夢想封印」

霊夢の代名詞的スペル。しかし、コスト5にしては威力が低く無敵もほぼないため採用してない人も多いだろう。だが、様々な場面でヒットさせやすくクラッシュもさせやすいため「後一押し」が欲しい時にはとても有効なスペル。受身狩りや空中で座布団をガードさせて相手の霊力が少ない時、もう少しでトドメを刺せる時に役に立つスペルである。クラッシュから入れてもダメージは2000前後と安いのが難だが、そのヒット率の高さは全スペルでも屈指だろう。最後の駄目押しになるスペルでもあるので、使っていない人は命中率の高さを考えて再考してみると良いかもしれない。性質的にタイプAやCと相性が良い。

3. 宝符「陰陽宝玉」

萃夢想では霊夢の壱符としてほぼこれ一択だったスペル。今回も用途は変わらないものの使用者は余り見ない不遇のスペル。発生はお世辞にも早いといえず、無敵も無く、霊力削りも少なく、威力も低い。イマイチ、パツとしないスペルであるが、クラッシュやコンボにはそのコストの低さから非常に使いやすいものとなっている。霊夢はクラッシュ攻撃でガードを割った場合にキャンセルスペルしか追い討ちを入れる事は出来ない。鬼縛陣は重すぎる感があり、風神脚は密着でないとならぬ。その意味でこのスペルは威力こそ1200程度であるが、クラッシュから入れるには使いやすいものとなっている。AAA>2Bから昇天脚の代わりに入れる事が出来たり、リミットの低さを利用してAAAA>陰陽宝玉>(相手壁バウンド)>B昇天脚で簡単に3000近いダメージを取る事も可能。ワンボタン故に連続技に組み込みやすく、火力もそこそこ出るので、霊夢初心者はデッキに組み込むと火力の底上げ、安定化を期待出来、コンボ精度が低い内は十分に役立ってくれるだろう。半ば、バスターの代用品に近い感があり、タイプAやタイプCと相性が良い。天気雨時に6Aでクラッシュさせた時にB>陰陽宝玉で1787DMGとお手軽な追撃も可能。バスターがあれば、このスペルはほぼ無用の産物ではあるが、立ち回りも火力も欲しいという人はデッキに組み込んでみてもいいかもしれない。ニッチな使い方になるが、C垂空穴の隙消しにも使える、ヒットすればコンボで2500DMG、ガードされてめりこんでしまっても問題は無くなる。

4. 宝具「陰陽鬼神玉」

解説テキスト

5. 「夢想天生」

解説テキスト

スキル考察

(注：現時点で研究が進んでいないものをセレクト。あくまで私見)

1. 封魔亜空穴

ワープして拡散する針弾を撃つ。ワープする位置はBならば霊夢の前方上空、Cならば霊夢の遙か後方へとワープし、針弾を飛ばす。

針弾発射後、空中ダッシュ、飛翔回数があれば、その分動作可能。各種ジャンプ攻撃も普通に行える。他2つの亜空穴系と比べて、

一見直接的な効果を齎し難く、使いづらい感がある。

一般的な使用法はCで間合いを取り、弾幕戦を継続したり、仕切り直したりで使われる。非常にローリスクに間合いを取る事が出来、

それなりに効果的ではあるが、相手へのダメージへ直結せず、やはり評判は良くない。しかし、この技はBを空中戦に組み込むと、

十分な奇襲効果を得る事が出来る。具体的に空対空でJAをガードさせた後に出してみると、ほぼ確実に相手より高度の位置取りを

得る事が可能。相手が霊夢より高空に居て具合が余り良くない時でもいきなり位置をより高度に変更出来、そのまま攻めを継続し

やすくなる。伝家の宝刀JAは上方向への判定は大したことはないなのでそれをフォローする事も可能である。ワープの位置は常に

霊夢の位置で決められている為、相手との空中の間合いさえ把握すれば、飛翔、空中ダッシュによる空中戦に第三の選択肢を組み

込む事が可能になる。相手の攻撃を外しつつ、針弾で刺すという使い方も難しいが可能。ちなみに針弾は複数ヒットすると普通に

痛いのも密かな売りでもある。技後はきちんと相手を見て次の行動に繋げよう。但し、リスクは低いが読まれると当然不味いのは

他亜空穴と一緒に、適度な使用を心がけよう。

2. 繫縛陣

現在、存在意義を問われている技の1つ。騙し技の要素が多分にある事は確かではあるが、使えない技では決して無い。この技は

間合い・高度を問わず(重要)、必ず相手の位置に基準として結界を生成する。結界は一定時間経つか、霊夢が他の行動に移ると

消えてしまう。故に他の行動と連続性が無く、使いづらいと言われている。しかし、遠距離で突然判定が発生するという事に着目

すればかなり嫌らしい技に化ける。現在、一番効果的と思われる使い方は地上から高空度の相手に出す事である。極端に距離が離

れており、霊夢には即座に攻撃出来る技がなく相手が油断しやすい所で仕掛ける。ヒットすれば1000程度のダメージでこのレ

ンジとしては悪くない。更に相手の飛翔回数が尽きていれば、この技で空中の相手を狩る事も可能になる。単発で終わってしまう

のは歯がゆい所だが、レンジ問わず、安全に攻撃を仕掛ける事を鑑みれば悪くは無い筈だ。超高空にいる事が多い幽々子やパチュ

リーに対して特に効果がある。理解が難しいのであれば、単に便利な遠距離射撃の技と考えると良い。座布団キャンセルで出すと

結構、撃ちあいにも効果があったりする。

相手の起き上がりに出し、結界の無い方向に心理的に誘導するという手も勿論ある。ちょっと応用して相手の起き上がりに近くで

Cで出し、目の前から空きにして、起き上がった相手が攻撃を仕掛けてきた所を鬼縛陣で思い知らせるという使い方も可能だ。一度

見せておけば、起き上がりにこの技を重ね、相手の行動を抑止できたりもするだろう。

3. 抄地昇天脚

基本的にネタ技だが、地上戦の主力であるDAから地上ならどこでも繋ぐことができる。DA 妖怪バスターと比べて暴発しにくく、威力も100程度高いため、特に拡散アミュレットを選択する場合は一考の余地があるかもしれない。対空技としての昇天脚とお別れする覚悟があればだが...

4. 亜空穴

解説テキスト

天候考察

a 快晴

霊夢自身の天候だけあって、空中戦が得意な霊夢とは相性が良い。小回りの利く様になった飛翔で空中戦を優位に進めていこう。

b 霧雨

スペルの威力が低い霊夢にとっては威力の底上げは余り魅力的ではない。寧ろ、高威力のスペルを持つ相手に対して相対的に不利になると言える。

危険スペルを有する相手（魔理沙、文、妖夢、パチュリー、レミリア、萃香等）に対してはぶっぱなしスペルを警戒して立ち回ろう。

c 曇天

コストマイナス1で鬼縛陣が使いやすくなる。クラッシュから気軽に入れてみよう。

d 蒼天

タイプBの霊夢ととてつもなく相性が良い。無印亜空穴にバスターを絡めるだけでたちまちノーリスク技が出来上がる。昇天脚のリスクも軽減できる。

この天候の真価は画面端でグレイズ、ジャンプ狩りを兼ねた昇天脚のリスクが限りなく低くなる事。暴れると蹴られ、ガードし続けても終わらない霊夢の鬼畜ラッシュは余りに惨いものがある。勿論、蹴られたり割られたりするとバスターが直撃、コンボ炸裂、相手は死ぬ（笑）

e 雷

元々、霊力消費が激しい霊夢には嬉しい天候。特に弹幕乱射しやすくなるAタイプとCタイプは嬉しい。Cタイプに至っては何時花曇になったの？と勘違いする程の弹幕が展開可能になる。

f 花曇

ずっと霊夢のターン！ 全タイプ、C>236+Cのセットプレイで相手は死ぬ。特に拡散乱舞はトラウマになる者多数。グレイズが上手い相手だとダメージが取れないのでB亜空穴での攻撃を狙う。

g 濃霧

打撃の能力が平均程度の霊夢には相手によって、相対的に有利になったり、不利になったり。打撃系キャラからこの時ダメージを貰わないように立ち回ろう。

h 雪

ネガティブ天候その1。どんなキャラも受けに回れば、不利になる天候。立ち回りとカード管理はしっかりと。守勢時のカード表示をしっかりと見ておかないと即死亡フラグが立つ。

i 天気雨

全タイプ大きく有利。2A>6Aで面白いほどガードが割れる。インファイトをこの時しないで何時やるのというぐらいの天候。特にBタイプはバスター絡みのコンボが美味しすぎる。可能なら、この天候で相手を倒したい。他タイプでもコンボや鬼縛をガンガン入れよう。

j 疎雨

それなりに有利になるが、スキルレベルMAXになった相手により相対的に不利になる事も。LVMAXになった昇天脚が信頼できる無敵技になる。この天候の時は有効な切り返し技として活用してみよう。

k 風雨

快晴に同じ。空中戦が強い霊夢には有利に働く。

l 晴嵐

予報時点でカードの並びを覚えておく。無理なら、事前に防御系カードか鬼縛をセットしておく。相手のカードも把握しておく。磐石。

m 川霧

ネガティブ天候その2。B亜空穴、ダッシュCは届かないで隙を晒すだけなので封印。弹幕戦を基本

にJA、立ちAでちくちく相手を追い払う。得意のラッシュ力を生かせないBタイプに一番不利に働く天候。バスター生当てでも狙うしか。Cタイプは寧ろ有利で拡散でじっくり相手を料理しよう。アリスやパチュリー、衣玖、幽々子等にはプラスに働きやすい天候。予報操作による回避も考えるべし。

n 台風

Aタイプは亜空穴逃げが基本。Bタイプは当身&地雷当てで泥試合。Cタイプは拡散と封魔でじっくり逃げ回る。相手にもよるが狂スペル直撃は絶対に避ける。浪漫を求めるなら夢想天生を狙う。決めたら、その日は勝ち決定。

o 極光

何の天候か先に把握した者勝ち。1~2動作でわかるはずなので経験が全て。

固めレシピ(一部)

j6a > jb,j2b(距離が離れていると 그레이ズ可能) > ダッシュja
> 6飛翔j6a(回避結界対策)
> j2c > ダッシュja

遠a > 6a > b,2b > 飛翔接近ja(j6aならHJ狩りになる。ただし、しゃがまれると当たらない)
> b,2b > 飛翔接近ja,j6a

射撃 > キャンセルj6a(距離が遠いlor高度が高いとしゃがんで空かせる)

aaa > b射撃など > キャンセルj6a

> ディレイa四段目,遠a,6a

a x n > 6a(aの三段目が当たらない距離のとき使用) > 射撃
> j6a > 射撃
> b > キャンセルj6a

ja > 着地後6a(バクステ狩・上段削り)
> ダッシュa > 昇天脚 > 地上スペカ
> ダッシュb > スペカ
> a x n > 省略
> 着地後j6a,ディレイj6a > 省略
> 着地後2a(1hitからキャンセルできるので距離を離し過ぎないように) > b,2b > キャンセルj6a
> 6a > 省略
> 昇天脚(2a3hitまでにキャンセルすればぎりぎり

地上スペカに繋げる) > スペカ

ストーリー攻略 - Solution

その他

- 密着気味でないとAAAAの3段目が当たらない。AAで遠いなと思ったら別の技で固めに変更。
- DhA>妖怪バスター(236+BorC)は、DhA>2A>36+BorC(2AはDhA中なため実際には出ない、Aを押すことでそれまでのキーコマンドがキャンセルされる)と入力することで、巫女サマーが暴発する可能性が大幅に減る。知っているか知らないかでコンボの安定率が大幅に変わるため、ぜひこの入力方法を覚えてほしい。

刹那亜空穴で取れる技一覧

当て身表TXT

各技のカードゲージ増加量

カードゲージ増加量TXT

キャラ対策

vs咲夜

vsパチュ戦リプレイ