

普通の魔法使い / 霧雨の魔法使い

霧雨 魔理沙 (きりさめまりさ)



魔理沙は有志プレイヤーの手によって、キャラ専用wiki：[霧雨魔理沙攻略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。

- [霧雨 魔理沙 \(きりさめまりさ\)](#)
 - [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](#)
 - [覚えておきたいコンボ - Combo](#)
 - [覚えておくと役に立つかもしれないコンボ](#)
 - [戦略 - Tactics](#)
 - [固め](#)
 - [起き攻め](#)
 - [ストーリー攻略 - Solution](#)
 - [その他](#)
 - [キャラ対策](#)

特徴 - Feature

- もう一人の主人公。
- 箒に鍔広の三角帽子という魔法使い風の出で立ちをした魔法使い。
- 無敵対空や横方向への突進攻撃と高火力の飛び道具を持つ火力重視万能型の性能。
- 付与天候は「霧雨」
- スキルもスペルも総じて威力が高いがその分隙も大きいので確実に攻撃を決めたい。

通常技 - Normal Art

- 霊力削りはガードさせた場合に減らせる霊力の数です。
- **打撃系(緑数字)** はガード方向を間違えた時に霊力が減り、**射撃系(青数字)** はガード方向に関わらず霊力が減ります。





コマン	判定	発	ダメ	霊力削	特徴
ド		生F	ジ	り	

近A	上	7	200	0	空ガード不可
近A派生 2段目	上	7	200	0	見た目は上と同じ
近A派生 3段目	中	9	550	1	後ろ足蹴り 空ガード不可
近A派生 4段目	中	15	900	1	箒で叩きつけ 空ガード不可 スペカでのみキャンセル可能
遠A	中段	9	500	1	後ろ足蹴り けっこう前進する 空ガード不可
2A	下段	10	500	1	脚払い 連打は効かない
3A	下段	16	900	1	箒で足払い リーチ長め ヒット時小さく浮く
溜3A	クラッシュ シュ下段	31	1000	5	下段クラッシュ 前進距離増加 ヒット時回転ダウン
6A	中段	15	900	1	前方にヒップアタック。ヒット・ガード後は空スキルでキャンセル可
溜6A	クラッシュ シュ中段	28	1100	5	6Aと同じ 前進距離増加 ヒット後壁に当たると壁バウンド 着地の隙をスキルでキャンセル可 溜めモーション中は食らい判定が極小になり、攻撃中はグレイズ判定付き
B	射撃	14	350×3	0.33×3	3wayマジックミサイル 溜めると5wayに
6B	射撃	14	350×3	0.33×3	斜め上に3wayマジックミサイル 溜めると5wayに
2B	射撃	12	100×12	0.33×12	前方に星マシンガン ボタン押しっぱなしで射程は徐々に延びていき途中でキャンセルも出来る 最大12ヒット
C	射撃	18	?	0.33×4	ホーミングするナパーム、相手や射撃にあたると爆発し爆風がしばらく残る。溜めると爆風のヒット数アップ
6C	射撃	22	150×10	0.125×10	ナロースパークの簡易版 射程は横に無限 溜めてもダメージは増えない2ヒット目からキャンセル可能で最大10ヒット
2C	射撃	19	500	1	グラウンドスターダストの簡易版 投擲距離はキャラ3人分 相手や地面に当たると爆発し爆風がしばらく残る
JA	中段	8	500	1	飛び蹴り 脚～足先までの判定
J6A	中段	13	850	1	横叩きつけ 反動で後ろに下がる 当てると不自然なまでに水平に吹き飛ばす
溜J6A	射撃	21	800	1 / 2	水平に元気玉を放つ 下段ガードさせると霊力を2つ削る
J2A	中段	16	900	1	下叩きつけ 反動で後ろに下がる
溜J2A	射撃	23	800	1 / 2	斜め下に元気玉を放つ 下段ガードさせると霊力を2つ削る
J8A	中段	10	900	0.5	上に箒の柄でかちあげ 箒の柄の先にしか判定は無い 横への判定も殆ど無い
JB	射撃	17	350×3	0.33×3	前方3wayマジックミサイル 溜めると5way
J2B	射撃	17	350×3	0.33×3	斜め下に3wayマジックミサイル 溜めると5way
JC	射撃	17	?	?	Cと同じ
J6C	射撃	22	150×10	0.125×10	6Cと同じ 慣性があり、撃ちながら微妙に移動する
J2C	射撃	22	?	0.33×4	斜め下にナパームを撃つ 相手や射撃、地面に当たると爆発し爆風がしばらく残る
DA	上段	13	550	0	ダッシュからの回し蹴り 必殺技以上でキャンセル可能カウンターヒット時壁に当たると地上跳ね返り 空ガード不可

DB	射撃	13	650	1	手を突き出して突撃する スペカでのみキャンセル可能
DC	中段	15	1100	1	箒で叩きつける スペカでのみキャンセル可 ガードされるとかなり硬直が長い 空ガード不可





必殺技 - Super Art

デフォルト装備の必殺技
スキルカード未使用時はLv.0

名称	コマンド	空中	LvUp	特徴
 ウィッチレイラ イン	214+B or C	可	ダメージ増加	箒に乗って突撃。突進中はグレイズ状態ではないので注意。 ヒットorスカリ時に空中技が出せる 空中可
 ミアズマス ウィーブ	623+B or C	不可	ダメージ増加	昇竜箒。出始め完全無敵で優秀な対空攻撃。 BとCでは高さが違う。ガードされると反撃確定。
 グラウンドス ターダスト	22+B or C	可	ダメージ増加	入力時点の相手の位置をサーチするピンを投げる。 着弾で爆風が2つ発生する。 空中可。
 メテオニックデ ブリ	236+B or C	可	ダメージ増加	前方に星を乱射する。主に牽制目的で使い、相手を遠くに吹っ飛ばす。 離れているとあたらない事もしばしば。ホールド対応。 空中可。

特殊技 - Special Art

スキルカードを使用することで必殺技と差し替えられる。

名称	コマンド	空中	LvUp	特徴
 ラジアル ストライク	214+B or C	可	ダメージ増加	箒から大型の弾を発射。Bは直線にCは弧を描くように飛んでいく。 空中可
 バスキー スウィーパー	623+B or C	不可	ダメージ増加	斜めに上昇しながら箒から出るブースターで下方に攻撃。 その分対空能力は下がったが、技後はヒットガード問わず空中行動が可能。
 デビルダ ムトーチ	22+B or C	不可	ダメージ増加 火柱の本数増加	着弾地点から連続して火柱が4本上がるピンを放り投げる。 重さでピンの投擲距離が短くなってしまったのはご愛嬌。 レベルが上がる毎に火柱が1本増える。グラウンドスターダストとは異なり空中不可
 ナロース パーク	236+B or C	可	ダメージ増加	波動砲。発生は遅いが弾速と貫通力に優れ、打ち合いに捻じ込むと強力。 6C>ナロースパーク>「マスタースパーク」とすることで夢のレーザー3連携が可能。

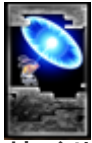


アップス 214+B
or C

可 ダメージ増加

箒の推力を利用して回転上昇。無敵時間は無いが判定が強いためカウンター性能はそれなりに高い。ただし射撃属性な点に注意

ウィーブ



ステラミ 623+B
or C

不 ダメージ増加
可 LvMAXで爆風拡大

真上に向けマジックミサイル発射。弾丸は一定距離を飛行後炸裂する。炸裂まで無判定だが爆風は広く、持続するため上空の制圧や空中での盾に使うことができる。

サイル



グリーン 236+B
or C

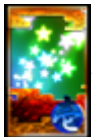
ダメージ増加
可 LvMAXで拡散レーザーに当たり判定

広範囲に細い拡散レーザーを発射、収束させそこに魔力球を生成する。拡散レーザーに判定は無いが反面、相殺されずに爆風で攻撃が可能と見ることも出来る。

スプレッド

スペルカード - Spell Card

名称	コスト	空中	ダメージ(中央接触時)	特徴
恋符「マスターパーク」	3		3595	おなじみマspa。牽制の6C確認から簡単に繋げられて便利
魔砲「ファイナルスパーク」	5		6181	発射角が変更され、斜め上を撃つ技になった。空中にも当たるようになったが、逆に遠方の地上に当たらなくなった ダメージ補正緩和後の飛び道具では最強威力
星符「ドラゴンメテオ」	5	可	5550	上空から大出力レーザーを発射。威力が高く角度の制御も可能で、射出時に上空へ移動するので上手く使えば回避も可能 威力が少し下がった
魔符「スターダストレヴァリエ」	2	可	2379	ウィッチレイラインの強化版。発生と突進力に優れる 射撃無敵付き 空中可
星符「エスケープベロシティ」	3		3234	ミアズマスウィーブの強化版。対空能力は高いが、当たり方が悪いと途中で落とす。
彗星「ブレイジングスター」	5	可	6000	一度画面外に退避し、高速で突撃。威力が非常に高いが、避けられると隙だらけ。空中可。 発動から判定終了まで無敵かつ高威力でストーリーモードの切り札。 当たれば即死なので苦手スペルを飛ばしたい際に有効。 しゃがんでると当たらず、萃香に至っては立ち状態でも当たらない。



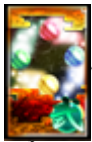
星符「メテオニック
クシャワー」 1 可 1890

メテオニックデブリの強化版。



光符「ルミネスト
トライク」 2 2561

ラジアルストライクの強化版。霊力を結構削れる。



儀符「オーレリ
クスザン」 2 B:1186
C:2140
全段ヒット時

魔力で制御するビットを装着する 装着中は攻撃がビットからに変化し大幅に強化される。Bでビットが高速回転しながら、小さい弾をマシンガンのように撃ち、Cでビットがゆっくり回転しながらレーザーを討つ



邪恋「実りやすい
マスタースパーク」 5 6787

細かいレーザーを導線に使うことでマスターパークの出力を増幅 超火力の前方攻撃を可能にしたが、発生が遅いので、普通のマスパよりも実りにくい

覚えておきたいコンボ - Combo

rep コマンド	ダメージ	霊力	限定事項	備考
rep AAAA>DA>ウィッチレイライン	2480	1	萃香以外	霊夢には非推奨。DAのタイミングがシビアなので注意
rep AAA>2B>6C	2121	2	中央	このコンボの代わり。慣れれば割と決まる。6Cは少し待ってから出さないと当たらない
rep AAA>B>6C>J2A>J2C	3494	3	壁端	難易度の割りに高ダメージ、狙う価値あり。最大(21)Hitで左記の威力
rep AAA>B>6C>236B(一瞬溜)	3200	3	壁端	お手軽高火力コンボ 6Cはキャンセルしない 溜める時間でダメージ変化 昇竜が暴発しても大丈夫
rep AAA>B(1)>6C>JA>J2A>214B	3211(3349)	3	壁端 レミリア、萃香以外	難易度高め 214Bをアップスウィープでダメ3349に増加
rep AAA>B>C>J6A>J2A	2915	2	壁端、萃香以外	この簡略版。割と安定して入る
JA>J6A>6C>追撃	1975~	1~	空中始動	追撃は威力の高い順にレイライン、ナロー、J6Aなど。レヴァリエを入れるならレイラインの後が良い
溜3Aor溜6A(クラッシュ)>スペカ		0	無し	相手をクラッシュさせた場合の追撃法。出が遅いスペカはガードされるので注意。また、溜6Aは密着状態だとクラッシュしてもスペカは入らない。
AAAA>各種スペカ	変動	0	無し	レヴァリエ、ルミネス、スパーク系などが確実に入る。

覚えておくと役に立つかもしれないコンボ

rep コマンド	ダメージ	霊力	限定事項	備考
AAAA>アップスウィープ	2349	1	無し	スキカを使った場合のお手軽コンボ
ミズアマC>ナロー>アップスウィープ	2742	3	無し	蒼天のみ、ナローとアップはメテオ・レイラインでも可能、端以外ではウィープ必須
DA>ウィッチレイライン	1554	1	無し	DAがガードされた場合はレイラインは撃たないほうが良い
6C>マスタースパーク	3500前後	1	無し	マスパの入力タイミングをミスすると繋がらないので注意
6C>ナロースパーク	2245	2	近距離	近距離で6Cが当たった場合の追撃コンボ
2A>3A>6C	1910	1	6Cは端付近のみ	固めにも使える2A始動のコンボ
DB>J6A>各種追撃	2200~	0~	壁付近	DBカウンターヒット時の追撃にどうぞ
バスキースウィーパー>J6A>6C	2209	2	端付近	バスキーからのお手軽コンボ。スペルを使った追撃も可能
2A>B>6C>(JA)>J2A>J2C	3033	3	壁端	の2A始動。JAは距離と敵身長次第か(要検証)。JA抜きで17Hitで左のダメ
(遠A>B)×n>遠A>3A	~4000前後	~5	壁端、キャラ限定	文、小町、天子、レミリア、咲夜に安定して入る
AAA>B(1)>C>JC>空D>J6A	3030	3	壁端	上記の方が楽。ダメージ的においしい
AAA>B(1)>C>JC>空D>JA>J8A	3410	3	壁端	*JA後相手受身可能なのでJ8Aは繋がらないのでは？ プラクティス受身有りです。キャラ毎に難易度は変わりますが
AAA>B(1)>6C>J2A>J6A>ウィッチレイライン	3251	2	壁端	キャラによってはやや繋がりがづらい。魔法陣付き
AAA>B>6C>ウィッチレイライン>スターダストレヴァリエ	4030	3	壁端	ウィッチレイラインはラジアルストライクでも代用可。(ダメージは上がるが相手が画面中央より反対に吹っ飛ばす。)
JA>6C>空D>J2A>J2C>空D>J2A	2972	2	空中やや端	相手がやや下にいるときの端空中コンボ。慣れれば簡単
JA>J8A>ディレイC>上飛翔>J2A>J2C		2	空中始動	相手がやや上にいるときの空中コンボ
JA>6C>空D>JA>JC>空D>JA>J8A	3258	2	空中やや端	相手との座標が合っていないと成立しないネタコン。
J2A>JC>ウィッチレイライン	1987	1	空中中央	相手のちょっと上で当てた場合のコンボ。高すぎるとダメ。低空ヒット時はこちらを推奨
J2A>JC>ウィッチレイライン>レヴァリエ	2650	1	空中やや端	上記にスペカをプラス。敵が壁にぶつかってくれないとスカす
J2A>JC>ナロースパーク	2144	2	空中始動	タイミングが結構シビア。当たらなかつたり当たっても魔法陣付かなかつたりする
A>B(3)>2C>メテオニックシャワー>コンボ	変動	2	壁端密着	メテオによって霊球が3個削れることを利用した割りコン。超特定条件でしか使えない
3溜A>ブレイジングスター	4166	0	どこでも	端を背負ってても届く(その場合最速)

