

七色の人形遣い / 雷の人形遣い

アリス・マーガトロイド



アリスは有志プレイヤーの手によって、キャラ専用wiki：[アリス・マーガトロイド攻略wiki](#)が作られています。

元は同キャラ大会用のWikiですが、攻略も兼ねていますので興味のある方はそちらも見に行くと良いでしょう。

• アリス・マーガトロイド

- 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
 - スペルカード未使用
 - スペルカード使用
 - ガードクラッシュ
- 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
 - 射撃の速いキャラ全般
 - C人形を一撃で破壊する弾幕もつキャラ全般
 - レミリア

特徴 - Feature

- 準レギュラー。
- 人形を用いた設置、起き攻め、固めとトリッキーさが売りのキャラ。間合いの把握が重要。
- 技一つ一つの火力は低めだが、当てる工夫がしやすいので総合的には高く、じわじわと攻めるのが基本。複数の人形を用いてのラッシュは侮れない。

- 射撃、上海(b,c)はほとんどのアクションのあとにキャンセルで割り込ませられる。Bにいたって
- はそれ自体をキャンセル可能。
 - コンボのパーツが非常に多く、使いこなせれば弾幕以上に凶悪な攻撃が可能な反面、条件が限定されていたりコマンドが少々シビアなため中～上級者向けのキャラ。
 - 天候は雹 霊力の回復速度が2倍になり、必殺技の威力が1.25倍になる（スペルカードは変わらない）
 - 強射撃の人形は、最初の2～4個（人形振起・シーカーワイヤーのLvに依存、Lv1：2個 Lv2：3個 Lv4：4個）は弾を打ち終わると当たり判定が無くなり画面に残る。
この人形たちは人形振起・シーカーワイヤー・トリップワイヤーの布石になるため、考えて設置する必要がある。
 - 中距離の打撃が非常に強力で人形、本体共に起き攻めに強い。
 - 残念ながら1ラウンドごとに設置された人形がリセットされてしまうため「次のラウンドに向けて置いておく」というような芸当はできない。（人形SPで自分に憑く人形のみラウンド、ストーリー両方で持ち越し可能）
 - 唯一コスト5のスペルカードを持たないキャラ。
 - カードの仕様上、特化型にできるのはレーザー系のみ(シーカー、トリップ等)





通常技 - Normal Art

コマンド	発生F	Limit	特徴
-	-	-	打撃
近A	9	0>0>0>40%	蹴り 射程が極端に短いので注意 4連コンボ始動技 4連コンボの最後の殴りは溜めAにすることで座りガードクラッシュ
遠A	11	0%×6	前方扇状に上海射出&突き連打 6hitする 近距離判定なし
2A	11	0%	足払い
3A	15	8%×5	斜め上に突き5発 牽制と対空に便利 近距離判定なし
6A	15	40%	前方広範囲に突き1発 吹き飛ばし属性 近距離判定なし
JA	11	0%	普通の飛び蹴り。判定が下の方にあるため、空対地としてそこそこ優秀
J6A	15	40%	6Aとほぼ一緒 踏み込みがない分若干地上版より射程が短い 途中で着地してもキャンセルされない
J2A	23	10%×4	斜め下に突き 4hit 槍のエフェクト部分に判定なし 着地でキャンセルされる
J8A	14	10%×4	斜め上に突き 4hit 槍のエフェクト部分に判定なし 着地でキャンセルされる
-	-	-	ダッシュ打撃
DA	10	40%	正面にキック hitすると少し吹き飛ばす 近距離判定あり
DB	11	0%×6	移動しながら遠距離Aをだす 近距離判定なし
DC	22	10%×3	前進しながら足元に3hit キャンセル不可 近、中距離判定無し
-	-	-	射撃
B	12(溜38)	5%×7(13)	正面に弾発射 標準7hit 溜め13hit B射撃は総じてキャンセルで即攻撃中断する
2B	15	10%×5	中距離攻撃 5hit 近距離判定無し メガマリお嬢様武器
6B	22~47	5%×8	相手の目前まで人形を飛ばして攻撃 8hit 人形は水平にしか飛ばない 弾の射程は短い 溜めで人形の移動速度UP? 溜めると射撃発動までHJC不可
JB	29(溜44)	5%×7(13)	正面に弾発射 標準7hit 溜め13hit

C	95(溜76)	5% × 8(4)	斜め上に弾人形を配置 8hit 溜めでレーザー化 4hit C射撃は総じて直前に出した人形も溜めの影響を受ける
2C	99(溜82)	5% × 8(4)	真上に弾人形を配置 8hit 溜めでレーザー化 4hit 溜めなしC射撃は、超遠距離では途中で消える
6C	95(溜76)	5% × 8(4)	相手正面に弾人形を配置 8hit 溜めでレーザー化 4hit
JC	97(溜71)	5% × 8(4)	斜め下に弾人形を配置 8hit 溜めでレーザー化 4hit
J2C	95(溜68)	5% × 8(4)	真下に弾人形を配置 8hit 溜めでレーザー化 4hit
J6C	97(溜76)	5% × 8(4)	現在位置から前方に弾人形を配置 8hit 溜めでレーザー化 4hit

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	発生F	空中	Limit	LvUp	特徴
 人形操創	236+B or C	41	×	5% × 4~6		人形を定位置に固定させて攻撃。Bで前方、Cで前方斜め上。 レベルアップ毎に持続時間が延長され、Lv2で5Hit、LvMAXで6Hitとなる。
 人形無操	623+B or C	32(C38)	×	30% × 3~5(5~7)		バックステップして手前から順に人形爆弾を3個投下。CはBよりも遠くへ投下する。溜めはBC違いなく5個。 Lv0 1、Lv2 3時に弾数が1個ずつ増加し、Lv2以上で出始めに打撃無敵が付加される。
 人形置操	214+B or C	66		10% × 4		時間差で攻撃をする人形を4体設置 Bで後ろ前方から頭上位置まで直線状、Cで前方斜め上部に四角状に配置。 レベルアップ毎に攻撃力増加。
 人形振起	22+B or C	17	×	5% × 4~6 × 設置数	Lv0 4HIT 779 Lv1 4HIT 856 Lv2 5HIT 1118 Lv3 5HIT 1209 Lv4 6HIT 1501	強攻撃で待機状態の人形を使い周辺を攻撃させる設置系の技 大量に設置しておけば大威力広範囲攻撃が可能。 設置できる人形はレベル2で3体 (Hit数5)、レベル4で4体 (Hit数6) に増える。 設置後任意起動で奇襲できたりと人形遣いらしさの出た優秀な技なのだが最大の問題は人形SPとの競合である。

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	発生F	空中	Limit	LvUp	特徴
----	------	-----	----	-------	------	----



帰巢

人形 236+B 16(空中 or C 26) 20% x 1~2



火葬

人形 623+B or C 68 x 20% x 4~7(6~9)



千槍

人形 214+B or 13(C17) 0% x 7(B)
0% x 8(C)
0% x 7(JB)
0% x 10(JC)



SP

人形 22+B 24(ス or C トック 46) x 4% x 10(C)
4% x 25(B)

投げた人形をブーメランのように引き戻して攻撃。密着状態でもヒットし、空中可。投げる方向はBは常に真横、Cは地上では斜め上、空中では斜め下。

Lv2までは往路復路でHIT判定が一緒、行きでガードされると帰りにHIT判定は無いため少々物足りない。本気で使うならLv3以上欲しい。

空中版は地上版よりも攻撃判定が発生するのが遅く、ダッシュや飛行でキャンセルが効かないので若干使いづらい。

地上であれば2Aから連続HITするくらいの発生速度はある。

人形爆弾を纏めて投擲 標準4個 Bは近距離 Cは遠距離 溜めはBC違いなく6個。レベルUpで投げる数が1個ずつ増加 + 威力上昇

画面中央でガードさせた場合、ノックバックの影響で2~3回ガードさせることができ、靈力をこっそり削れるが、そもそも当てづらい。

相手のダウンに合わせて、2C B火葬とやるという感じに起き上がりに重ねることができる。

正面に突きを連射する Bは静止 Cは前進 空中可 貴重な近距離技。コンボの要であり高威力。あるのと無いのとでは画面端コンボのダメージが大きく違ってくる。

また千槍は空中にも範囲がありとても広範囲なため空中でC千槍などを撃てばダメージこそ低いが大抵当たるので相手にプレッシャーを与えることができる。

その他、持続時間の長さを生かして相手の起き上がりに重ねる使い方も悪くない。事前にC人形を出しておけば、千槍ガード後も攻めが持続できる。

非常に使い勝手の良い技なので、デッキに2~3枚入れてすぐに使えるようにしておきたい。

なお、低空でC千槍を終了させた場合のみHJCが可能。

弱で人形をストックし強でストックを消費して攻撃を行う。最大三つまで待機する事が可能で最大時に弱で全てを同時に放出できる

発射される射撃は劣化上海、画面端まで届くレーザーで発生もそこそこ早い。正面からの打ち合いが苦手なアリスの奥の手。MAX攻撃時の威力も侮れない

レベルUpで威力が上昇、Lv4のレーザーの威力は、単発でも上海人形に匹敵し、MAXレーザーに至っては蓬莱人形のフルHIT以上のダメージになる。

遠距離で適当にぶっ放すだけでもかなりの恐怖 ガードされた場合も、レーザー1本で相手の靈力ゲージを1個削れる。MAXレーザーはこちらの靈力1個消費で相手の靈力3個削れることになるため、ガードクラッシュ性能も高い



大江戸爆薬からくり人形

623+B or C 11 ~ x 20%

自走能力のある人形爆弾を投擲、いくらLvを上げても画面上に出せるのは一つまで。
 人形は相手の座標と重なると爆発する、接触して爆発ではないので注意。このため起き上がりに重ねようとしても、早く出しすぎると相手のダウン中に爆発してしまう。
 なので浪漫技であろう。1.03では「魅力がアップ」している（readme参照）。
 しかしその愛くるしさから緋想プレイヤーには使うとそれなりに好評である
 最近ではめくり狙いや地味なプレッシャーを与えるなど研究が進んでいる
 強射撃で待機中の人形で屈折する反射光線を発射する技。
 光線は全ての人形を経由し、最後は相手へ向けて飛来する。
 人形が一体もない場合は使用できない。
 相殺判定が無い相手弾幕に関わらず一定の効果が見込めるが、相手の弾幕を消すこともできない点に注意。
 反射用として設置できる人形はLv1で2個、Lv2で3個、Lv4で4個。弾を打ち終わって当たり判定が消失していることが条件。
 光線が人形を経由する順番は、設置が新古の順番になる。相手を挟み込むように人形を設置すれば、光線の往復で押さえ込むようなこともできる。
 人形同士の間隔が一定以上近く、またそれらの人形を連続で経由するような場合は、反射に使用される人形は1個だけになり他の人形はそのまま残る。何個も人形を重ねて発射タイミングをずらすような芸当はできない



シーカーワイヤー

22+B or C 17 x 20% x 1~5

スペルカード - Spell Card

名称	コスト	暗転前 F+暗転 後F	空中 Limit	特徴
魔符「アーティフルサクリファイス」	1	5+50	x 40%	人形爆弾を相手に向けて投げる。投げた後、ワントンポ置いてから爆発するため、ダッシュで逃げる時間を与えてしまう。
戦符「リトルレギオン」	2	11+27	x 0% x n	正面に剣人形を放射 円陣で広がっていく 発動した場合、アリスは自由に移動可能で、発動中にダメージを受けても人形は消えない。 しかし唯一、暗転後人形が画面に出現する前のタイミングでダメージを受けると、コストのみ消費して人形は展開されない。
咒符「上海人形」	2	10+23	x 4% x 19	正面に太いレーザー。原作通り、根元には攻撃判定無し 発生がなかなか早く、強射撃の地上HIT確認から繋がられる。中距離でのダメージソースの一つ。 また、さりげなく蓬莱人形よりガード時の霊力削りが大きい(2個)。人形SP MAXレーザー 上海人形はお手軽クラッシュ連携



魔操「リ

3 9+30 × 50%

ターンイナニメト
ネス」

アーティフルサクリファスの強化版。
1hitだが爆炎が見えている限り攻撃判定がある。発生
が速くなったとはいえ暗転 ダッシュで避けられて
しまうので注意。
空中ガード不可で現アリスの主力とも言えるスペル
カード

AAAAからのコンボや起震をヒットor空中ガード時
に投げたり汎用性も高い。また投げてしまえばダ
メージを受けても弾が消えることが無く、相打ち狙
いとしても使えなくも無い

リトルレギオンの上位符。こちらは定点で回り続け、
広がらない。

レギオンと同じく、発動した場合アリスは自由に移
動可能で、発動中にダメージを受けても人形は消え
ない。

しかしやはり、暗転後人形が画面に出現する前のタ
イミングでダメージを受けると、コストのみ消費し
て人形は展開されない。

正面に上海6体レーザー。やはり根元には攻撃判定無
し。

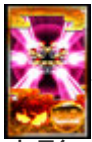
上海人形よりも若干発生が早い、強射撃のHIT確認か
らはもちろん、人形干槍の地上HITから繋がる。
持続時間が長いために、相手の端からのダッシュな
ら撃ち落とせる



戦操「ドー

4 9+22 × 0% x n

ルズウォー」



呪詛「蓬莱

4 10+18 × 2% x 50

人形」



偵符「シー

2 10+64 ~ × 5% x 4
x 8

カードールズ」

正面上方にレーザー人形を多数配置。遠距離では画
面の7割を埋め尽くすほどだが、発生が極端に遅い。



紅符「和蘭

4 9+55 × 1% x
21~

人形」

十字にレーザーを放つ人形を発射 本体は投げてす
ぐに動けるのでレーザーを盾に戦闘を有利に進めら
れる。

レーザーは一本につき21hitする。通常レーザーは一
本しか当たらないが相手が人形の近くに居ればそれ
以上にhitする事も。

人形一つを精密操作するモード。人形は本体のよう
にキーで動き、攻撃や移動を素早く行える。

D(飛翔)ボタンで操作を中断可能。

発動中に本体がダメージを食らうと終了するが、台
風中はダメージを受けても終了しない



人形「未来

3 9+9 ~ ×

文楽」

< 人形の操作 >
A:0% x 5 A: 若干前進しつつ連続突き
6A:40% 6A: 突進突き
8A:5% x 4 8A: 真上に回転切り
2A:40% 2A: 斜め下に突進突き
B:5% x 8 B: 弱射撃
C:5% x 10 C: 上海レーザー

B射撃が高性能で、全弾ガードさせた際の削り霊力も
2個半と大きい。

密着状態からB射撃 B射撃で連続ガードor連続HIT
になるため、B連打だけでガードクラッシュ + 2200ダ
メージを狙える。

また、回避結界も効かない。台風時に使ってごり押し
するのもよし。



注力「ト
リップワイヤー」

2 11+11 ×

紐:2%×
8
人形:4%
×8

強射で設置済みの人形と、その間の紐が発光して攻撃力を持つ。
位置関係を上手く操れば、痒い所に攻撃が届く便利な技。
画像では浮いているように見えるが残念ながら空中発動は出来ない。
人形と紐には別々の判定があり人形の方が少し威力が高い。
人形がないと一切攻撃をしない。

コンボ - Combo

スペルカード未使用

rep コマンド	ダメージ	限定事項	霊力消費	備考
___ AAAA > 6A > 6B	2535	画面端以外	1	基本コンボ。萃香には繋がらない
___ AAAA > DA	2162	どこでも	0	萃香用基本コンボ 壁端でスペカがないときなどにも
___ 遠A > 6A > 6B	1867	画面端以外	1	基本コンボ
___ 遠A > 6A > 2B > J6A	2410	画面端	1	壁際基本コンボその1。2Bを2hit以上あてると魔法陣
___ 遠A > 3A(1hit) > 6B > J6A > JB > J6A	2529	画面端付近	2	壁際基本コンボその2。遠A後離れすぎて6Aが当たらない距離でも使える。 Aと6Bのhit数でダメージが変動しやすい
___ AAAA > 2A > 3A(1hit) > B(溜め)	2818	画面端付近 キャラ限定あり	1	魔理沙、文、天子には2Aが繋がらず、 霊夢、咲夜の場合は2Aの入力タイミングを若干遅らせると繋がる。 そして完全に画面端だと3Aが繋がらない・・・。
___ J6A > JB > J6A	1869	基本画面端付近	1	空中コンボの基本。ダメージは単体で運用した場合の数値。 実戦では様々な攻撃から繋げた後のに使用されるため、 最終的なコンボダメージは大きく上回ることも少なくない。
___ AAAA > B人形千槍 > 6A > B	3227	画面端 スキカ(人形千槍)	2	壁際安定千槍コンボ 人形千槍のhit数でダメージ変動
___ AAAA > B人形千槍 > 6A > B人形千槍 > 6A	3389	画面端 スキカ(人形千槍)	2	人形千槍のhit数でダメージ変動
___ DA > B帰巢 > J6A	1738	画面端付近	1	DA始動の帰巢コンボ。Lv3以上ならガードされても有利。
___ (2A) > 3A > B帰巢 > B帰巢 > 戻りHIT > J6A	2800	どこでも スキカ(人形帰巢Lv3以上)	2	2Aor3A始動コンボ。 帰巢Lv3がネックだが帰巢3枚以上で組んでいる人は覚えておいて損はない。
___ (2A) > 3A > 2C > C帰巢 > 9JC千槍	3150	画面端 スキカ(人形千槍、人形帰巢Lv3以上)	3	2Aor3A始動の3000越えコンボ。 条件は厳しいが2Aから3000持っていけるのが強み。 なお、2Aが密着状態で当たると3Aがヒットしない。 2A始動コンボは、距離に応じて直接帰巢Bを撃つなどの判断を。

(A) > J6A > 6C > 6HS > JA > J6A	2043	中央付近	2	J6A > JBループや空中千槍コンボが届かない時の空中コンボ。中央よりやや端寄りから繋がる。JA始動だと繋がらなくなる可能性も。千槍を絡めた空中コンボ。ダメージにムラがあるが空中からのコンボでは最もダメージを取れる。J2Cと千槍は最速キャンセルしないと拾えない。ダメージ重視のSPコンボ。リミット調節が少しシビアで2BとSPのHIT数次第でダメージが変動する。6Aの代わりに千槍やドールズヴォーを使えば3000越え可能。千槍ぶっぱする前にC人形を設置しておこう。千槍がガードされても攻めを維持でき、hitすれば のコンボが可能。メを帰巣ではなく壁端千槍コンボにすると昇竜コマンドに化ける心配がなくなり、3600以上のダメージを出せるが安定しない。
(A) > J6A > J2C > JC千槍 > 6A	約2300 ~2800	画面端付近 スキカ(人形千槍)	2	画面端千槍固めで千槍hitした場合のコンボ(アリススレより)千槍、DB、C射のhit数でダメージ変動。3929は全hit時のダメージ。(C射hit) > 6A > 2B > J6Aの方がダメージは劣るが安定する。
遠A > 6A > 2B(1HIT) > C人形SP > 6A	約2700 ~2800	画面端 スキカ(人形SP)	2	
— 6C > C千槍 > DA > B帰巣	3445	画面中央付近 スキカ(人形千槍、人形帰巣)	3	
— A x n > 2C > B千槍 > DB > (C射hit) > B操創 > 9J > 6飛翔 > JA > AAAA	3929	画面端 スキカ(人形千槍)	4	

スペルカード使用

repコマンド	ダメージ	限定事項	霊力消費	備考
人形帰巣Lv3以上 > 上海人形	2900	近 ~ 中距離	1	ガード時霊力削り4個 上海の終わりに帰巣が帰ってくるので隙が少ない
C人形千槍 > 蓬莱人形	3000	どこでも	1	近距離打撃技代替りの千槍ぶっぱからHIT確認して繋ぐ
AAAA > リトルレギオン > C > ディレイ2C(溜め)	2815	画面端以外	2	端以外のレギオン安定コンボ。ディレイはほんの少しかけるくらいでいい。
AAAA > リトルレギオン > 2C > ディレイ2C(溜め)	2834	画面端	2	端からのレギオン安定コンボ。溜めCは相手が最高点に達する前に人形出すと成功しやすい。ダメージ追求型のレギオンコンボ
— (JA) > AAAA > リトルレギオン > C > 前J2C(溜め) > 9飛翔 > 6A	2948or3156	端以外	2	CからJ2Cはディレイを掛けず2発とも溜め攻撃にする 位置によってはジャンプや飛翔の方向を微調整する必要あり。JAから入れると夢の3000越えが可能。

—	(JA) > AAAA > リトルレギオン > 2C > 後J2C(溜め) > 8(or9)飛翔 > 6A	2963or3173	画面端	2	上記のコンボを端用に改変したタイプ。 こちらもやはりJAから入れると3000以上のダメージを出せる。
—	AAAA > リトルレギオン > J8A > J2C(溜め) > 8飛翔 > J6A	2950前後	画面端	2	J8Aが全hitするとJ6Aでやる前にLimitを迎えてしまう トリプルレーザーを組み込んだロマンコンボ。
—	AAAA > リトルレギオン > JC > 後D > JC > 後D > JC (溜め)	3024	画面中央付近 ~ 後方	3	レギオン中に相手が画面端まで到達してしまうとレーザーが全hitしない場合がある。
	遠A > 3A > B人形操創 > アーティフルサクリファイ > 9J6A 2000前後 or C人形操創		画面端	1 ~ 2	魅せコンボ。 中央だとアーティフルまで繋がる。
	遠A > 3A > B人形操創 > アーティフルサクリファイ > リターンイナニメトネス	2700前後	どこでも	1	上記の改変。 画面端ならリターンの前にC人形操創がはいる。 ボタン2つを連打するだけという、簡易ながら大ダメージを出せるコンボ。
—	AAAA > リターンイナニメトネス > アーティフルサクリファイ	3834	どこでも	0	リターンの次にアーティフルが使えるようにカード送りをしながらゲージを溜めないといけない。
	(2A) > 3A > B帰巢 > B帰巢 > 戻りHIT > リターンイナニメトネス	3400	どこでも スキカ(人形帰巢Lv3以上)	2	2Aor3A始動の帰巢コンボ。 リターンですることでダメージは3400も取れる。 帰巢がLv2以下でも同じコンボが可能だが、帰巢のヒットが1少ない分ダメージは下がる。
—	大江戸爆薬からくり人形 > 大江戸爆薬からくり人形 > リターン > 大江戸爆薬からくり人形	4105	画面端 スキカ(大江戸爆薬からくり人形)	3	大江戸三回のロマンコンボ 大江戸ジェットストリームアタック
	帰巢C > リターンイナニメトネス > 帰巢B > J6A	4522	どこでも スキカ(人形帰巢)	1	対空カウンターで入りやすい。 J6AがJAに化けやすかったりする。
—	B帰巢(CH) > B帰巢 > (戻りhit) > (戻りhit) > リターンイナニメトネス	5320	どこでも スキカ(人形帰巢Lv3以上)	2	B帰巢CH確認してからでは到底間に合わないの 初めからこれを狙ってB帰巢を2連投するしかない。 ネタコンの部類に入るがダメージが魅力的。

ガードクラッシュ

rep コマンド	ダメージ	限定事項	霊力消費	備考
人形SP MAXレーザー > 上海人形	ガードクラッシュ	密着以外	1	お手軽ガードクラッシュ HIT時はMAXレーザーのみで止める その場合のダメージは2000強

DA > 人形千槍 > 未来文楽(B射撃連打)	ガードクラッシュ	どこでも	1	お手軽ガードクラッシュその2 クラッシュ後もB連打で2200ダメージ
人形帰巢Lv3以上 > レギオンorウォー > 人形SP MAXレーザー	ガードクラッシュ	近 ~ 中距離	2	帰巢の帰り道でクラッシュするので、その後のコンボに幅がある
6C > C人形千槍 > 大江戸爆薬からくり人形 > B人形帰巢 > 人形SP一斉発射	ガードクラッシュ	天候(蒼天) スキカ (人形帰巢 大江戸爆薬 からくり人形 人形千槍 人形SP)	5	ありすすぺしゃる SP発射でちょうどガイソだから最後に大江戸がとことことこっぼーん ダメージは1571程度

戦略 - Tactics

- 非常に豊富なコンボパーツを把握するのが重要。J6Aやスペルカードで追撃できる場面で確実にダメージを奪えるように。
- Cで配置される人形の射角と発射タイミングを覚えるのが基本。

固め

起き攻め

ストーリー攻略 - Solution

その他

- B操創 > B操創
 - Lv2以上の操創はコンボとしても繋がるが、連ガ構成でもある。しかし霊力削りとしては能力が低い。
 - リターンなどを混ぜると面白いかもしれない
- 人形設置キャンセル
 - B：キャンセルするとダメージも含め全ての行動が中断される。B Cという射撃のキャンセルも可能
 - C：設置型でキャンセルしても人形は射撃を行う。
 - 利用例：J2C J214+C 人形設置のモーションキャンセルで千槍で攻撃。
千槍が命中した場合射撃が千槍の終了後に決まるので即座に追撃が可能になる。
- 人形による硬直軽減
 - 「攻撃 > キャンセルC人形 > キャンセル何か」とやると、こちらの攻撃の隙を減らし攻めやすくする働きと同時に、時間差でC人形が砲撃してくれる。
 - 利用例：C > J2C > 空中ダッシュ > J2C > 空中ダッシュ > J2C 弾幕。ちなみに当たるとリミットオーバー。

キャラ対策

射撃の速いキャラ全般

人形設置を何も考えずにやっていると、まず間違いなく狩られる。

キャンセルを使った行動の隙消しと安全なタイミングの見極めが、一流の人形遣いへの第一歩。

遠Aや3A、6Aといった隙の大きい攻撃を安易に出すと、そこを突かれて被害が増えてしまう。各攻撃の間合いを把握すると同時に、Cで配置する人形との連携や、DAといった近距離で用いることにできる攻撃も意識しよう。

アリスはグレイズ技を持たず、Lv2以上にした人形無操を除いて無敵技が無い。切り返し性能が低いので、守勢に回るとそのまま押し切られてしまう可能性もある。しかし、人形を利用した攻撃は他キャラの打撃範囲を大きく上回り、確実に相手を吹き飛ばせる6A・J6Aなどもある。相手に近づくことを許さず、常に動きまわり、人形と打撃の連携でプレッシャーをかけ続けることを意識しよう。

C人形を一撃で破壊する弾幕もつキャラ全般

衣玖や魔理沙などの人形を一撃で破壊してくるキャラは人形を無駄に2体設置しても破壊されるし、貫通性能をもった奴が多いので無駄に出さない。そういうキャラは人形を一体ほど設置してプレッシャーを与え、弾幕を撃とうと空中に上がってきた敵を6Aなどで撃ち落とすと良い。その後はお手持ちの起き攻め、固めでできるだけ削ろう。

レミリア

中距離を維持しつつ、キャラのY座標をなるべく合わせる。