

幻想の境界 / 幻想の狐の嫁入り

## 八雲紫 (やくも ゆかり)



紫は有志プレイヤーの手によって、キャラ専用wiki：[八雲紫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。

- 八雲紫 (やくも ゆかり)
  - 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
  - 戦略 - Tactics
    - 固め
    - 起き攻め
  - ストーリー攻略 - Solution

### 特徴 - Feature

- 前作から続投。今作では彼女の愛する幻想郷の危機のためご機嫌斜め。
- 天候は「天気雨」効果は「防御が怪しくなる程度の天候」
  - ガード方向をミスると即クラッシュ、クラッシュした霊力の回復速度が速まる。
- 射撃・打撃共バランスよく揃っているが基本的にゆっくりした挙動で全体の当たり判定が大きい。
- 通常のC射撃の相殺判定がとてつもなく高い。
- 近接スキルにも判定の強力なものがあるので切り返しやカウンターがしやすい。
- 相手の行動をある程度先読みする必要がある、噛み合えば強いが外すとどうにもならずやや難しい。
- 射撃の利便さにより、相手を遠距離から燻りだす戦法と、追い詰める戦法を使い分けやすい。
- 一部キャラにはAAA>Bが中央・立ち状態・密着でも入らない。
  - **霊夢**、**咲夜**、**幽々子**、**萃香**、**天子** の5キャラ。覚えておいて損は無い。
- 前作までの標識や墓石に加え、卒塔婆に電車などトンデモ必殺技もパワーアップ。





- ・ 廃線「ぶらり廃駅下車の旅」の電車は2002年に廃止になった長野電鉄木島線3500系。  
神主の実家も長野。
- 
- ・ 前作及び今作では髪を結い上げており、キャラ選択時と敗北時のみ、長髪の立ち絵を拝める。
  - その美脚で数々のプレイヤーを虜にするとか何とか
- ・ 飛翔は「通常の拳動、遅め移動、レバー入れの角度変更も緩やか」に加え、ガード不能時間が長い
  - なので飛翔の性能では残念ながら下位。しかしこれくらいしか安定した移動方法がない。
- ・ Ver1.03より画面端を背負ってバックステップすると反対側の端にワープする。
  - 東方地霊殿の紫オプションの特殊技能と同じ。
  - Ver1.04で何故か使えなくなった。
  - Ver1.05で復活。

## 通常技 - Normal Art

コマンド	判定	発生F	特徴
近A	上,上,中,中	8,9,9,17	4段目まで派生可能。3～4段目から各コンボに移行出来る重要な技だが発生が遅い。ちなみに紫の地上打撃は全て空ガ不可。
遠A	下	11	微妙なリーチの足払い。足先と黒いモヤとの中間くらいに判定がある。JA、J8Aもそうだがこっそり妙な効果音が鳴っている。
2A	下	9	足元に扇子でペチン。連打可能だがここから繋がる打撃技がない上、この後に射撃を出すとダッシュ攻撃に割られやすいので連打で距離を離すのが得策。
3A	下	13	前方の地面から斜めに標識が飛び出す。喰らい判定が下半身のみ(正確には地面から露出している上半身)のみになる。攻撃判定は横に長いので頼れる牽制技。2Aから出すとカウンターを狙いやすい。ただし硬直は長いので飛び越えられると危険。
6A	中	15(溜35)	半歩ほど踏み出して傘を正面に突き出す。ホールドでクラッシュ中段。リーチと判定に優れるが発生はやや遅い。壁際コンボの要。しかし傘に当たり判定が発生するため外すと反撃を喰らい易い。
DA	中	13	前方へダッシュ慣性を保持したままJ8Aを出す。仰け反った態勢で蹴るので喰らい判定がやや小さくなる。
DB	中	14	ダッシュしながらJAと同様の攻撃を行う。入力完了後、一瞬加速するのでリーチはやや長め。
DC	下/上	13	グレイズ有りのダッシュ3Aだが、先端は上段判定となっている。敵弾幕を突き抜けながら出すと射程の長い奇襲になる為、カウンターヒットが発生しやすい。
JA	中	11	3Aと同じく硬直の長さがネックで、特にこちらはダッシュで接近する分、避けられると痛い目に遭いやすい。空中回転キック。見た目と違い、上側に判定は無い。判定や持続は存外優秀だが、紫の特性のために他キャラに打ち負けることもしばしば。カウンターヒットすると上空にぶっ飛ばしてしまう為、せっかく殴りあいに勝っても追撃しにくい。
J6A	中	13	横方向に廻し蹴り。横判定は長いが上下に小さく、相手キャラや状況によっては当て辛い。慣性が弱まり空中に1秒も停滞するので外すと危険。判定は弱くないので、置くように使うとリーチを活かした空対空に使える。
J2A	中	16	巨大化した傘に包まり、回転しながら斜め下前方へ降下。空中使用可能な技でキャンセル出来る。高めでガードされたり避けられると着地際が隙だらけなので注意。
J8A	中	13	斜め上にキック。JA>J6Aが高さの問題で当たらない場合はこちらを。自分が下側にいる際の空対空に使えるが、上側へのリーチはそんなに長くない。



B	射	16	前方へ扇状に15本のクナイ弾を撃つ、ホールドで25本。
2B	射	16	体を地面にめり込ませ斜め上方へ扇状に15本のクナイ弾を撃つ。
JB	射	17	慣性が弱まり正面へクナイ弾を15発撃つ、ホールドで25本。Bの空中版。
J2B	射	18	体半分を隙間にめり込ませ斜め下前方に向けてクナイ弾を15発撃つ。
C	射		正面に5発の弾を等間隔で撃つ。弾速・範囲・ダメージと優秀な射撃牽制の要。
2C	射		地面スレスレに5発の弾を等間隔で撃ち出し、紫に近い弾から順次上方向へ発射される。中距離での対空・制空に大いに役立つ。
6C	射		正面に弾を6発発射、中心部に近い弾から順に一定距離を進んだ後角度を斜め内側へ変更しそれぞれ飛んでいく。
JC	射		空中でCを撃つ。撃った反動で若干後退する。
J2C	射		斜め下方向へJCを撃つ。やはり撃った反動で若干後退する。
J6C	射		6Cの空中版。もちろん撃った反動で若干後退する。

## 必殺技 - Super Art

名称	コマンド	空 SC	判定	特徴
 悔しき玉手箱	開けて 236+B or C	B,C : 落下 直後	射/ 中	上空に隙間を開き、漂流物を落下。空中発動可。距離感を掴むのに慣れが必要だが、敵に当たる時間が横距離に依存しないので様々な追撃に利用できる。
 潜む妖蝶	禅寺に 623+B or C	B : 一段目 ×のみ、C : 全 段	B 上 C 上	傘を回して攻撃する打撃技。グレイズ付きで判定も強く、迎撃技として使いやすい接近戦の要。LvMAXになるとBに打撃無敵が付与される。Bは上半身に食らい判定がない。Bははずすと着地後まですきだらけなので多用は禁物。
 流	枕石漱 214+B or C	× B,C : 開き きってから	射	Bで敵の飛び道具を吸収し、Cでその個数分の光弾を放出して攻撃する。ストックできる弾は最大13発。LvUPでの持続時間増加に加え、MAXでは弾1発を2個分として吸収するようになる。
 想穴	幻想狂 421+B or C	B : 可、C : Hit時着地の み	B 上 C 中	スキマの中に退避した後、Bは地上に出現して空が不可の横体当たり、Cは空中に出現して落下体当たり。左右キー入力により、Bは出現位置、Cは落下方向を変えられる。

## 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	空 SC	判定	特徴
 青山あり	至る処に 236+B or C	× B,C : 出 きってから	射	隙間から扇状に卒塔婆を突き出して攻撃。LvMAXで卒塔婆が飛ぶようになる。当て方によってHit数にムラがあるが、コンボに組み込むことで火力アップが期待できる
 幻想卍傘	623+B or C	× B,C : 不可	射	Bは横、Cは斜め上に禅寺と同形の飛び道具を発射する。ホールドで発生直前で待機可能。LvUPでHit数増加。Lv3以降は待機時に攻撃判定(打撃)と相殺判定を持つ。



物質と反物質の宇宙

214+B or C

B,C : 開ききってから

射

単体では効果のないスキマを設置。2つ出すことで引き合い、お互いが接触すると攻撃判定が発生する。空中でも使用可能。LvUP毎に判定の持続時間とスキマ同士が引き寄せられる速度が増加。1つ目のスキマは被弾しても消える事は無いが、2つ目を出した後に攻撃されると諸共消滅する。



肉体分解機

421+B or C

x B,C : 空中のみ

B 上 C 下

隙間を潜行し飛び出しつつBで上に、Cで横に攻撃する。ホールドで潜行状態をキープし、左右で移動が可能。Bは昇り部分のガード、Cは位置関係によって反撃をもらう可能性がある。



魅惑の工サ

236+B or C

x B,C : 開ききってから

射

Bは目の前、Cは斜め上に照準を出現させ、そこへ向け角度ランダムで3本のビームが放たれる。ホールドで+2本、更にLvMAXで+1本。かなりの時間差で攻撃判定が出るので、牽制や起き攻めのお供に。

### スペルカード - Spell Card

名称	コスト	発生	特徴
境界「四重結界」	3	x 11	手元に複数の結界を重ねバリアを形成し近くの敵を攻撃する発生が速く無敵時間もあるが密着状態では当たらない。
式神「八雲藍」	3	x	藍を呼び出し攻撃指示を出す。藍は直進し、敵を捕捉すると回転。DCなどのヒット確認から繋げることが容易であり、火力アップに貢献。
境界「二次元と三次元の境界」	1	x 23	壁を走る境界を出現させ、画面を一周した後消える。キー入力で後ろにも撃てるが、コストの少なさに見合った微妙な性能。
結界「魅力的な四重結界」	4	x 11	四重結界を巨大化し、さらに吸引効果も付与した上級スペルコンボ・割り込みなど様々な局面で役立つ。
式神「橙」	1	x	藍の式神である橙を間借りする。橙は画面内をバウンドし敵を攻撃、藍より間接的な挙動をする。紫がダウンすると消えてしまう。射撃によって(こちらが)相殺されず、(相手の)射撃を相殺できない。
結界「客観結界」	3	x	画面の壁全体に四連結界を発射、画面の殆どを攻撃できる優秀なスペル。接近するほどフィールド制圧力が高まる。近～中距離の牽制として有効な他、台風時に使用する事でもダメージが期待出来る。
幻巢「飛光虫」	3	28	紫の周囲に無数の隙間が開き、そこから前方へ弾幕を飛ばす。背後にも飛ぶので、前後に隙はない。Ver1.03で発生時間が大幅に短縮され、有能な美脚スペカに。Ver1.03で空中での使用が可能になったためB禅寺等からのコンボが可能に。美脚。



空餌「中毒性  
のあるエサ」 2 ×

画面上に多数のサイトを展開、通過する高速飛行物体で攻撃する。  
影響の及ぶ範囲が広く、攻撃が始まると敵は動き難い。  
無敵時間はないが、照準(予兆のビームではない)さえ出せばこちらがダウンしても攻撃判定は発生する。



廃線「ぶらり」 5 × 114  
廃駅下車の旅

スキマから巨大な電車を召還する。打撃属性だがガード不可で範囲も広く、威力も高い。  
出現までに時間がかかるが、相手がダウンしたときに発動させれば起き上がりに重ねられる。

## コンボ - Combo

rep コマンド	ダメージ	限定事項	霊力	備考
× DC(CH)>電車	-	中央	0	
× DC(orAAAAor6A)>八雲藍>B狂想穴orDA>B禅寺	2716or2739	Hit後壁でバウンドする事、DAは近距離限定	0	八雲藍連携基本
× C禅寺>魅力	約3800	限定無し	0	魅力連携基本。敵が当たった位置によっては決まらない
rep コマンド	ダメージ	限定事項	霊力	備考
× AAAA>JA>J6A>JB(J2B)	2487	画面端付近	1	画面端の場合JA時に斜め後ろに飛ぶと決めやすい
× AAA>B>2C>B玉手箱	2520	画面中央 AAA>Bが繋がらない5キャラは不可	3	アリスには入るが繋がりにくい
— AAA>B>2C>jc>6HS>JA>(着地)>AAAA	2854	画面中央 AAA>Bが繋がらない5キャラは不可	3	Limit, AAA>Bの宿命として立ち喰らい限定。
× AAA>B>2C>jc>6HS>JA>(着地)>AAA>青山	2909	画面中央 AAA>Bが繋がらない5キャラは不可	4	95%。 のやや強化版。余談だが青山LvMAXで3000ジャストが出る。3001なら残念でした。
× AAA>B>2C>jc>J2A	2488	画面中央 AAA>Bが繋がらない5キャラは不可	2	Limit, 上が安定しない人用。1.03でJ2Aが上に跳ねる様になり起き攻め可能。
— AAA>B>2C>jc>3HS>2>(着地)>遠A>3A(>電車)	2688(+4283)	画面中央 一部 キャラ限定(魔理沙、パチュリー、紫、文、衣玖で確認)	3	Limit, ネタ。電車で夢を見たい人向け。
× AAA>B>C>C禅寺に住む妖蝶	2500強	画面中央 AAA>Bが繋がらない5キャラは不可	3	Aヒット時若干離れてるとBが入らないが基本どんな状況でもイケル。霊力に注意

×	AAA>B>2C>B狂想穴	2500前後	中央	3	狂想穴は最速入力。魔方陣ダウンを奪える。あえてC狂想穴を入れてみたり電車で重ねたりと応用が利くが入力がシビア。
—	AAA>B>2C>jc>JB>6HS>JA>AA AA	2900弱	中央	4	AAA>Bが繋がらない5キャラ、JBが当たらないキャラは不可 Limit, 端ではBjcに代える事で入る、中央では一部キャラに入らない
×	AAA>B>Cor2C>青山	2600前後	中央	3	入力が簡単だね！2Cの方が高威力？ 青山の当たり具合によってダメージ変動。
×	AAAA>6A>青山	2408 ~ 2539	画面端	1	青山カスリ時95%、直撃時Limit,
×	AAAA>宇宙>A>6A	2992	画面端	1	先に設置しないといけない、更に設置場所がシビア。大道芸。
—	AAAA>6A>2B>J6A	2350前後	画面端	1	Limit
—	AAAA>6A>2B>B禅寺	2300前後	画面端	2	Limit, 上が安定しない人はこちらで Limit, 上の霊力消費を1つ抑えた版。ダメージは大差ない B禅寺をC禅寺に変えてを上手く当てると95%Limit無しの2360になったりもする。
—	AAAA>6A>B禅寺	2240	画面端	1	6Aを抜いてB禅寺するとダメージが2240から2239に下がる。
—	3A>2C>C狂想穴	1900弱	どこでも	2	Limit, C狂想は相手方向にキー入力しておく。カウンターヒット時不可
—	2B>2CorC>C禅寺	1900 ~ 2000	端密着以外	3	近接2Bからの追い討ちに。
×	AAAA>青山>JC(J2C)	2985	画面端付近。端密着不可	2	Limit, 高火力で使いやすい。

- Ver1.03のダメージにほぼ全て修正しました。

## 戦略 - Tactics

### 固め

- 6Aor3A C( J2C)(連続ガード)
  - J2C 前空中ステップ\* n
  - 厳密に言うと連ガでないため固めではない固め
  - AA>最速DB ~
  - JA>J6A>JB>J2C>空中前飛翔orステップ>JA ~
- 2セット繰り返すとおおよそ霊力4個分は削れます。  
地上に降りたら藍なり四重結界なりお好きにどうぞ。

## 起き攻め

### 相手ダウン

低空JA - ( 1 )相手に昇竜系の技、スペカがある時は要警戒

6A ~

着地AA ~

様子見

超低空J2A(ギリギリガードする位)...不利フレームが若干少なくなる( 1 )

6A・3A - ジャンプ・グレイズ潰し・固め継続

低空J2C - 突進系無敵用：現世斬など

B - 射撃属性無敵スペカ対策：ブレイジングスター、エレキテルの竜宮など

2C - 射撃属性無敵or非突進系無敵：天子の天道是非の剣など

6A - ジャンプ読みその1(相手がスペカ等で暴れると相打ちになる場合も)

2C - Hit時は攻撃が途切れるので注意

客観結界 - 画面端だったらそのまま割っちゃえ！

C JC - Hit時は魔方陣、画面中央で追撃が安定する

藍 - Hit時自分壁付近だと最速でも繋がらない、ガードしたら攻め継続

C禅寺 - 連携読んでグレイズしてくるorジャンプで逃げる相手に

6Aor3A - グレイズorジャンプ対策

3A - ジャンプ・霊撃・昇竜読み(姿勢が低くなるため暴れに多少強い)

カウンター時は追撃が2Cでしか当たらない、画面端では追撃が安定する。墓石につないで起き攻め

2C・C・藍・C禅寺・3A・6A - (Hit時の追撃が違うくらいで使い道は一緒)

C禅寺 - ジャンプ読みその2(めり込むと乙るので1~2Hitする程度に調節する) Ver1.03では空中で追撃用スペカ

## ストーリー攻略 - Solution

versionにもよるが、画面端のワープ能力によって大概のスペルカードを無傷でかわすことが可能  
特に追尾性のスペカ(霊夢の厄除け祈願や衣玖の雷雲棘魚など)は反則的なほど簡単に攻略できる

一方、全方位攻撃系のスペカに対しては恩恵が少ない

VS天子のラストスペルもワープ>B>ワープ>B>...で無傷