

美しき緋の衣

## 永江 衣玖 (ながえ いく)



衣玖さんは有志プレイヤーの手によって、キャラ専用wiki：[永江衣玖 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。

- [永江 衣玖 \(ながえ いく\)](#)
  - [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](#)
  - [その他](#)
  - [ストーリー攻略 - Solution](#)
  - [キャラ対策](#)

### 特徴 - Feature

- 新キャラ、空気を読む程度の能力を持つ今回の中ボス。空気を読んで戦わず通してくれたりはない。
- 全体的に技の出が遅く、飛翔・ダッシュもゆっくり、歩く速度は最低クラス。迂闊な地上バックダッシュは弾をもらいに行くだけなので注意。
- 密着状態で当たる技が少ないため、間合いを取る技術が必要。
- 技の威力はやや高めで範囲が広い。J2Aを初めとする一部の技は、一度出きってしまったら詐欺のように判定が強い。
- 空中で使えるコマンド技が少なく、ジャンプ中に真下に入られると何も出来なくなるため、飛ぶ時は相手の位置に注意。
- 地上空中どちらが得意と言う訳でもないのだから常に場の空気を読み柔軟な立ち回りを心がけたい。
- 天候は「台風」効果は「勝負が荒れる程度の天候」

- 全天候の中で最も凶悪との声が高い。スペルカードを含む全ての技に対して、スーパーアーマー(仰け反らない)+ガード不能になる。
- 衣玖自身は連打キャンセルの出来る小足を持たず打撃のモーションが遅い為真っ向から殴り合えず、移動も鈍足で逃げ辛い為不利な部分が目立つが、打撃無効や近づくだけでダメージを与えるスペカ、連続ヒットで大ダメージを与えられる打撃スペカなど台風時に特化した要素も併せ持つ。
- ぱっつんぱっつんの羽衣(静電気で張り付いてる所為?)

## 通常技 - Normal Art


コマンド 判定 発生F 特徴

近A	中段	8	4段技の始動、衣玖の技でも最も発生の早い技で他のキャラともそこそこ張り合えるが、密着且つ低姿勢の相手には当たらないことが多々
近AA	中段	18,28	4段技の2、3段目を一度に出す2段技。2段目も低姿勢の相手には当たらず、続く3段目が連続ヒットにならないことが多い
近AAA	上段	16	4段技の締め。当たると大きく吹き飛ばすが補正が厳しいので、実際は他の技で締めた方がコンボとしてダメージが出やすい。中下段も無いのでお手軽グレイズ潰しに使う程度
遠A	中段	16	見た目よりかなり長い。判定に優れ6Cで追撃出来る為地上の牽制として滅法強く、多少はジャンプ狩りにも使えるが、発生が致命的に遅いので振り方に注意。また近Aや6Aが当たらないしゃがんだちびキャラにも安定して当たる中段技でもある
2A	下段	12	衣の先端で突く。リーチが長く追撃も容易。近Aが安定しない場合はこちらをコンボ始動にすると良い。発生が小足としては及第点以下なので割り込みには向かない。JAからも繋がりにくい
6A	中段	16(溜38)	手を組んで打つ。打点が高く、姿勢の低い相手には当たらない。溜めるとクラッシュ攻撃。中段技なのにしゃがんでる相手に当たらないというのだから泣ける。割と大きく前進し、下半身の当たり判定が前に伸び辛い
3A	下段	17(溜39)	姿勢を低くしてスライディング。溜めるとクラッシュ攻撃。姿勢が低い上に判定も強く当たればダウンが取れるが遠A以上に遅く隙が多い。地味に持続が長いのも特徴
DA	中段	16	遠Aと同じモーション。遠Aにある風のエフェクトは出ていないが、これも見た目よりリーチは長め
DB	射撃	19	大きく前進しながら雷球で攻撃。密着だと横幅がない相手には当たらず、雷球はグレイズ可能。ガードさせると霊力1個分削れる。ダッシュ慣性が良く効くので奇襲としては優秀だが、その後が続かないのが難
DC	中段	27	前方に飛び上がりながらJ2Aと同じモーションで攻撃。密着でも当たるが、姿勢の低い相手は飛び越えてしまう。 <b>グレイズ能力なし</b> 。打点の低い攻撃をすかせれば良いね
JA	中段	12	回転しながら衣で打つ。リーチ長め。前方に非常に強いが、発生の遅さが致命的
J6A	中段?	13	わずかに前進しながら斜め上に衣を伸ばす。主に空中高い位置にいる敵を叩き落したり、高空の飛翔に対して置いて使う。空中戦の主力1
J2A	中段	13	斜め下に衣を伸ばす。密着していると当たらないがその分見た目より判定が長い。リーチが長く判定も優秀で、当たれば地上・空中問わず地上バウンドから安定した追撃が可能。空中戦の主力2
J8A	中段?	14	空対空ドリル。上空へ対する対抗手段になったが見た目通り上判定以外ほとんどない。最大4hitする。スカートの影が性的過ぎる。

B	射撃	雷球を5発放射状に撃つ。弾速が遅く薄いので迎撃、遅延用に。また全弾ガードさせる事で霊力を1.5個分削る事が出来るので、起き攻めなどにも使われる。溜めると9発に
2B	射撃	雷球を3発放射状に撃つ。立ち回りではあまり使い所は無いが、若干BよりキャンセルFが早い？またある程度以上離れていると立ちBなら1発しか当たらないが2Bは3発当たるといふ距離が存在し、安定して霊力1個分を削れるので固め、起き攻めなどに有効となる。溜めると5発に
C	射撃	大きめの雷球を前方に撃ち出す。一定距離進むと4発に拡散。拡散前の雷球状態で3発分の判定がある。適当に撃っても割と邪魔だが、発生もキャンセルFも遅い為普通の射撃にも割り込まれやすい。溜めると弾速、射程が向上する
6C	射撃	弾速の速い電撃を4本前方に撃ち出す。速く、追撃がしやすく、非常に使い勝手の良い速射。相殺強度はお察したが、たまに一番外側の電撃が相手の射撃を潜り抜けて当たる事がある。溜めると5本に
2C	射撃	前方に飛び上がりながら風の塊を撃ち出す。見た目は羽衣は風の如くに似ているが反射は出来ない。非常に隙が多い上弾道も扱い辛いが、相殺強度は高め
JB	射撃	地上Bと同じ物。雷球を5発放射状に撃つ。それなりに広範囲を一度にカバー出来る。というより、直接的な対地射撃はこれくらいしかない。溜めると9発に
JC	射撃	地上Cと同じ物。大きめの雷球を前方に撃ち出す。一定距離進むと4発に拡散。基本は地上Cと同じだが、隙の大きさに注意。溜めると弾速、射程が向上する
J6C	射撃	地上6Cと同じ物。弾速の速い電撃を4本前方に撃ち出す。空中で射撃を撃ってる相手に差し込みやすいが、射撃戦となるとまず勝ち目が無い。溜めると5本に
J2C	射撃	静電誘導弾に似た弾を斜め下へ飛ばす。ある程度相手の位置を狙って飛ばし、地面に当たると反射する。溜めると2つ発射。
J1C	射撃	静電誘導弾に似た弾を斜め下へ飛ばす。J2Cよりも射角が下向きであり、地面に当たると反射する。溜めると2つ発射。

[上へ戻る](#)

## 必殺技 - Super Art

名称	コマンド	発生F	空中	LvUp	特徴
 龍魚の一撃	236+B or C	21	不可	威力強化	羽衣を螺旋状に腕に巻きつけ放電させつつ相手を突く打撃技 射撃と混ぜて牽制したりグレイズ狩りに使ったりできる。 なかなか横に長い判定を持つので対空以外には使える。 懐に入られると当たらないので注意。 コンボに使う基本技で、強弱によりhit数(Cが2hit多い)、踏み込み距離(Cが神社ステージの石畳約1個分長く進む)、ガードさせた場合の硬直差(Bは五分、Cは若干不利)が異なる ver1.03でCの踏み込みが大きくなった

構えから羽衣で流れるように打つ 攻撃しながらガードをしており射撃や打撃をいなして打ち取る  
 弱は発生が早く、強は発生が遅い代わりにガード時間が長い。  
 空中ガード不可で斜め上と横判定が強いため、相手の行動を先読みして置いておく使い方がメイン。  
 相手が空中で連続ガードしたときに叩き込むといい具合に打ち落とせる。



羽衣  
 は水の如く  
 623+B or C B26, C46 不可 威力・判定強化

見た目通り、下への判定は弱め。懐に入られると当たらないのもネック。  
 コマンド成立直後からガード時間が発生する訳ではないので、  
 ダウン時に相手の攻撃が重なってる時に起き上がりリバサとして使うと酷い目に合う。  
 あくまでガードなので連続防御からのクラッシュが発生するので過信は禁物。  
 また、ガード終了から攻撃判定の発生までにも間があるので、  
 密度の厚い射撃や早い打撃には潰されるので注意が必要。  
 コマンド入力 (コマ数秒) ガード開始 ガード終了 (コマ数秒) 攻撃開始といった感じ。  
 ver1.03で **空中ガード可能になった**。  
 またBの発生が早く、Cのガード時間が長くなっている。  
 雷を頭上へ導き落雷を発生させる 落雷は周囲に電流のバリアを形成 衣玖に近い敵を焼き払う  
 打撃よりも射撃に対するバリア効果が高い。  
 頭上にも攻撃判定が出るので縦には強いが、横判定は見た目よりかなり狭いので注意。  
 瞬時には発動せず、タイミングを合わせないと相打ち狙いも難しい。  
 LvMAXで打撃無敵属性が付くので、コマンド成立から無敵になるまでのタイムラグに気をつける必要はあるが、カウンター手段としての価値が増す。  
 壁際で不意に敵を吹き飛ばしてしまったとき等、コンボがもう間に合わないよ！って時に、おもむろに使うと1発追撃を入れることができる。  
 またストーリーのスペカ攻略では非常に便利、これを連打するだけで取れるスペカもある。  
 ver1.03では技後の硬直をJC出来るようになった。



龍魚  
 の怒り  
 22+B or C 不可 威力・判定強化



静電 214+B  
or C

威力・  
判定強  
可 化

手元へ電流を導きそれを発射する 電流は直線状に走っていくがホールド入力、もしくは発射中に移動無しの二つ目入力で敵へ向けて屈折をさせることができる  
Bで真横、Cで斜め上（空中なら斜め下）へ発射する  
誘導性があり、衣玖の技としては高めの相殺強度(2C・竜の眼と同等)を持ち、貴重な空中発動可の技だが、速度・威力・判定に優れるとは言いがたく、射撃戦の主力に据えるには心許ない  
モーションも大きく、コンボにも組み込めないため使いづらい。  
現状では稲光、龍の眼といった主要スキルの上書き前として燦然と輝いている程度の技。研究者求む。  
ストーリーモードでは上空からの狙い打ちができるため、意外と便利。  
ver1.03にて弾速アップ、またLvMAX時は方向転換時に3WAYに分裂するようになった。

## 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 空  
ド 中 LvUp 特徴



龍 236+B  
or C 不可 威力  
強化

羽衣の周囲に静電気をチャージ、前方に一気に放出して攻撃する。射程は限られるが上下に逃げ難いが空中ガード可能。ホールドでHIT数と放電範囲も増加。  
踏み込まないが横判定はそこそこ強く、ホールドすれば立ちC(拡散後)と同程度の射程を持つ。  
例によって懐がスカスカなのが難点。  
龍魚の一撃と比べて、範囲は広がっているもののグレイズ可能なのが祟って余り上書きする価値は見出されていない。  
ver1.03にてC版が斜め上空へ放つ対空版に変化。  
浮いた相手への追撃には使えるが相変わらずグレイズ可能なので対空には使えない。  
特殊な気流の風を放つ。  
威力は余りないが、触れた弾丸の軌道を曲げて敵へ返す効果がある。  
空気を読める彼女ならではの技  
出ている間は何回でも跳ね返すことができ、長い持続がレベルアップでさらに伸びるため正面からの射撃はほぼ無効化できる。  
ただし上下の幅がやや狭く頭が無防備になったり、よしんば跳ね返したとしても、大概はすぐに地面に落ちてしまったり、弾幕を跳ね返した場合でもすぐ後続の弾と相殺してしまったり、多段弾反射時のヒット数が減るなどという難点も多い。  
また、レーザー系は反射出来ずに直撃し、魔理沙のC射など当たると炸裂する系を反射しても炸裂しなくなってしまう。  
ヒット・ガード時は消えるがグレイズに対しては判定が続くので、抜けたと思って迂闊な技を出した相手を吹っ飛ばしたり、持続の長さを見誤って、終わり際に手を出そうとした相手をこれまた吹っ飛ばすこともある。  
地味にこの技にもガードポイントがあるが、一瞬過ぎて狙って使うのは難しい  
ver1.03で **ガードポイント削除**。  
C版が追加され、発生が遅いが風弾の判定が大きくなる。



羽 623+B  
or C 不可 威力  
強化  
持続  
延長

衣は風の如く



龍の怒り

22+B or C 不可 威力強化

落雷を導きそれによって攻撃する。落雷地点はBで敵、Cで自分の頭上になる。攻撃力もLv1で1700程度と高い。

ボタンホールドによって何時でも一瞬で落雷を呼ぶ事が可能になる。ホールドと言ってもB(C)ボタンを押しておけば良いだけなので移動も攻撃も出来る。

ホールド解除した1秒後ぐらいに落雷する。

ホールド受付時間が長いため、同じボタンで最大3発同時にホールドすることが出来る。(開放時は同時に落ちる、3発ホールドは最速で入力ホールドすれば間に合う。)

BとCの両方をホールドし、同時に落とすことも可能。

適度に使う事によって相手に警戒心を抱かせる事ができるが隙もあるので多様は禁物。

ホールドすれば固め抜け等にも使える。出しておけばそれだけでけん制になる。

他にも、硬直の多い技を狙って開放する、中下段クラッシュの追撃に使う、当てれば霊力1.5個分削れる事から霊力削り固めに使うなど用途は様々。ただ出すだけでも良いが、良く考えて使おう。

ホールドしながらの行動は慣れが必要、通常のボタン配置では難しいかもしれない。

ストーリーモードでのアルテマウェポン。キャラ特性に不慣れでも、連発するだけでノーコンクリアすら不可能ではない

後方に放った電流を相手の位置を狙って放電。

発射段数が多く範囲も広い。屈折前は攻撃力を持たない点に注意すれば牽制や打ち合いに光る技である。

逆に近距離だと当てづらくコンボにも組み込めない。

ホールドで稲妻の本数を増やすことが可能。

何気に威力が高い。(Lv1で1300 )が、近づいて撃った場合全ての弾がホーミングするまえに敵に当たるため威力が下がる。

硬直時間も眼と同じ程度に長い。Lvupすることでの変化は攻撃力のみ。

空中では使えない等眼と比べ問題点は多々見受けられるものの、ホールドと誘導性能により移動起き上がりへの対処が容易であり、攻撃判定の発生も中距離で差し込める程度には早く、背後から判定が発生するためめくり対策にもなる。

見た目と裏腹に弾幕強度は低く、他キャラのB射程度で相殺されてしまう。

間違ってもレーザータイプとの撃ち合いはしないように。

ver1.03で空中発動可能になり、大幅に使い勝手がよくなった。

一応地面に当たると反射するがあんまり効果的じゃないのが玉に瑕。

光体を二つ発射し、間に発生する放電によって攻撃する射撃技。

光体は広がりながら回転軌道(Bで時計回り、Cで逆時計回り)を描くため、複雑な攻撃判定を形成する

最近では対策取られたり解られたりしている為別に必須と言う事は全く無い。

ヒットした後「エレキテルの竜宮」や「光龍の吐息」に繋げる事で高ダメージを期待できる。

弾の強度もそこそこだが、その範囲故にかなりの敵射撃を吸い込んでしまい、すぐ消えることも。発射後の硬直が長いので使い所が肝心。

ガードされた場合、続けてHitする為相手を空中へと運んでくれるので、隙ができる。そのまま攻め込むなりスキルカードを使うなりお好みで。

レベル1~2で3Hit、レベル3で4Hit、レベルMAXで5Hitになる。尚、重複発射は出来ない

ver1.03でHIT数減少して取りこぼしやすくなり下方修正された。



龍の稲光り

214+B or C 可 威力強化



龍の眼

214+B or C 可 威力強化 Hit数増加

## スペルカード - Spell Card

名称	コスト	空中	特徴
 電符「雷」 鼓弾」	1	可	C射撃の強化版 電流を球状に収束させ放射 ある程度進んだところで全方向に弾けさせて攻撃をする C射撃と同じく画面外に向けて使うと弾けるはずの部分が発生しない コンボに組み込むことで多少のダメージアップを図れるが画面端では使えない上、中央でも距離が離れていると当たらない 少々使いづらいが唯一のコスト1スペカなので、気象予報変更用に持っていてもいいかもしれない ver1.03で空中発動可能かつ速度が上がり、多少は使い勝手がよくなった 羽衣を螺旋状に腕に巻きつけ大放電状態で敵を突く打撃スペル。 放電の範囲が広い上、踏み込むため地上での射程距離が長い。通常版と違い、根元まで判定あり。
 魚符「龍」 魚ドリル」	3	不可	攻撃判定発生～終了までグレイズ付与。 打撃無敵こそ無いが、喰らい判定がドリルの半ばまでしかないので、発生後に正面から打撃に潰されることはまず無い。 コンボ用の他、中距離の刺し合いで信頼性が高く、その点エレキテルとの住み分けも完璧。 ただ、画面端以外では全ヒットしないので、極力画面端で使おう。 出掛かりは普通に潰されるので間違ってもリバサぶっぱとかには使ってはいけない 上空から落雷を自分の上に誘導し周囲を守る電流のバリアとする 入力直後から完全無敵なため切り返しに優秀。 横判定はやはり見た目より狭いので対空としての使い方がメインか。 ただし、空中ガード・グレイズが可能、かつ暗転見てからガードが間に合うので、ぶっぱでは当たってくれない。 もっとも出始め無敵は衣玖の技の中では非常に貴重であり、割り込み、切り返し、コンボと使い方は様々。 衣玖のスペカの中では一番安定した性能を持ち、何を入れるか悩んだらとりあえずこれを4枚入れておけば問題ない。 威力は落ちるものの、龍魚ドリルや光龍の吐息を使ったコンボはほぼこれで代用可能。 特に中央では龍魚ドリルのダメージが落ちる都合、こちらをコンボに使うのが良い。
 雷符「エ」 レキテルの龍宮」	3	不可	頭上に電流を導き雷球を形成 触れた相手を感じさせる対空技 技の性質はエレキテルの竜宮に似ているがこちらは真上に打ち上げるためコンボ用と言ったところ わずかな差ではあるがダメージはコスト3の中では最も高い 上空にしか判定が出ず空中ガード可能なため、切り返しには不向き 龍の眼を当てて浮いた相手に使えば安定した大ダメージを狙える、入れる機会は多くないがリターンは大きい(しっかり当たると3300~3500ほど)ワンチャンスを作れる人向けと言える。 ver1.03で削り性能が上がり、ガードさせればほぼ確実にクラッシュ可能になった。
 光星「光」 龍の吐息」	3	不可	上空にしか判定が出ず空中ガード可能なため、切り返しには不向き 龍の眼を当てて浮いた相手に使えば安定した大ダメージを狙える、入れる機会は多くないがリターンは大きい(しっかり当たると3300~3500ほど)ワンチャンスを作れる人向けと言える。 ver1.03で削り性能が上がり、ガードさせればほぼ確実にクラッシュ可能になった。



雷魚「雷」

2

不可

雲魚遊泳弾」

静電誘導弾の強化版 3回方向転換を繰り返す稲妻を発射  
自動的に相手に向けて向きを変えて敵を足止めするが威力は低い  
当たり判定は方向を変えるたびに発生し、最大4hitする  
空中では使えず、龍の眼を併用しないと連続ヒットしないことも多い(併用しても途中で落とすこと多々)ので使い勝手は悪い  
利点としては本体が殴られても消えないところか  
ver1.03で静電誘導弾同様、速度が増して連続ヒットしやすくなった。



羽衣「羽」

4

不可

衣は空の如く」

周囲の気流で攻撃を受け流す技 ダッシュやハイジャンプに打撃を回避する能力が付加される  
要するにダッシュや飛翔中はほぼ完全無敵になる。  
ガード不能の電車や約束手形ですら無効化出来、台風や最後の追い込みの時に真価を発揮する。  
しかし、コスト4に見合うかは微妙なところ。  
また、グレイズ不可射撃は無効化できないので注意。(ブレイジングスター、迷津慈航斬、戸隠山投げなど)  
持続時間は15秒。

電流を自身に導き帯電状態になり、敵が触れると電撃が襲いかかる攻防一体の技  
帯電時間は5秒、当たった相手は大きく吹き飛ばされる  
発動中の本人はスペルを含めた全ての行動が可能、ただしスペル発動で帯電は終了する  
台風時の切り札。発動時に潰されることはあるものの、いったん発動してしまえばほぼ無敵モードになる攻防一体のバリア。  
有効時間中は射撃判定が出っぱなしになるため、射撃は相殺され打撃したらカウンター確定と、非常に嫌がられる。  
とりあえずこれを発動しているうちは相手にダメージ負けすることはない。



棘符「雷」

3

不可

雲棘魚」

しかしあまり過信をしすぎると相手のスペルカード次第では逆に痛い目を見ることもあるので状況に応じて発動しよう。  
実際のところ、衣玖の機動力の低さが祟っていったん離れられると再接触は容易ではないことが問題か。  
ガード・グレイズ可能だが、ガードするとものすごい勢いで霊玉を削る。  
そのため疎雨時にも有効  
真正面からグレイズを試みる相手には打撃を当てて連続ヒットを狙おう。  
使うと相手はほぼガン逃げするだろうが端に追い詰めて当たった場合は龍魚の怒りで拾うことが可能。  
その性質上、ストーリーモードでも猛威を振るう。  
ver1.03で密着時の削り性能がダウン。

螺旋状の電流を羽衣から放つ 本体は無防備だが電流が防護壁の役目を果たし敵の行動を阻害する  
途中で攻撃されると技が終わってしまうが、いったん発生した電流は攻撃されても消えないのでペースを握ることが出来る  
相手が地上ならクラッシュ狙い、空中ガードしたら羽衣は水の如くで叩き落とそう



龍魚「龍」

5

可

宮の使い遊泳弾」

しかし、発生が遅いため、龍の眼を絡めたコンボくらいにしか組み込めない  
さらに無敵が無いおかげで相手ダウン中に発動しても途中で潰されることが多々ある。  
おまけにたとえ当てても途中で取りこぼすことも多い  
仮にクリーンヒットしても龍の眼 > 光龍の吐息コンボと大差ないダメージと、コストの割には確実性がなく、使いづらい。  
一応グレイズすると霊力を削るタイプの射撃攻撃である。  
今のところ、コストに見合った効果は見出せないので有効な使い方の研究が必要だろう。  
ver1.03で空中発動可能になり、使い勝手がアップ。根本で当たると4000を越すダメージになった。

## コンボ - Combo

rep	コマンド	ダメージ	霊力	魔方陣	備考
どこでも(スペカ未使用)					
__	6C>jc>6C	1000~1500	2	×	基本、6Cに引っかけたらとりあえず入れよう。距離によっては前d、飛翔からJ2A>D攻撃などで魔方陣
__	AA>6C>B羽衣は水の如く	2119	2		安定コンボ。B羽衣は最速入力
__	2Aor遠A>3A>6C>B羽衣は水の如く	2134(2259)	2		安定コンボ。B羽衣は最速入力 遠A始動は少し威力up
__	J2A>6C>B羽衣は水の如く	1743	2		距離をとりたい時、スキルカードを使いたい時に
__	龍神の怒りヒット>J6A>J6C	約2500	1		高度を調整してJ6Cをフルヒットさせる必要がある
どこでも(スペカ使用)					
__	DC密着ヒット>エレキテルの龍宮	3324	0	×	DCが密着ヒットして相手の裏に回った場合限定
__	2A>3A>6C>エレキテルの龍宮	2756	1		中央でも狙えるが、相手と距離が離れすぎていると入らない
__	龍神の怒りヒット>光龍の吐息>(JA)>J6A	4300程度	0		
中央(スペカ未使用)					
__	AA>C>JC>飛翔>JA>J6A	2579	2		霊魔アレ鈴文衣天には安定して入る。咲妖萃はAA>C時点で不可。咲夜は稀に繋がるが、低確率なので不可と考えた方が無難
__	AA>C>(jc)>JP>JC>(飛翔)>J6A	2333	2		AA>Cは繋がるが、C>JCが繋がらない幽々子、パチュリー、紫用の妥協コンボ。難易度は上がるが、最後のJ6Aの前にJAを入れることも可能。その場合2482ダメージ
__	AA>Cor6C>J2A	2087	1		咲妖萃は不可。削られた直後など霊力が無いときに。また、6C版はB龍神の怒りホールド時などにも有用
__	AA>B>6C>J6C	2158	3	×	AA>Cが繋がらないキャラへの超妥協コンボ
__	AA>C>龍神の稲光り>9J2A	2300前後	2		稲光りHitにムラがあり約60ダメージ上下。咲妖萃は不可。ほとんどの場合、J6A✗が可能だが、幽々子のみJ6A不可
__	DC>C>(jc)>C>(飛翔)>JA	2151	2		
__	DC>DC>C龍魚の一撃	1800前後	1		
__	DC(裏回り)>C>B龍魚の一撃>J6A	1812	2		
__	J2A>DC>AA	2209	0		およそ中央辺りから。 <b>カウンターヒット限定</b>
__	J2A>6C>J6C	1800前後	2	×	J2A後の距離が離れていた場合はこれで、この後は飛翔で追って受身狩りなどへ

__ J2A>C>前JC>J6A	2000弱	2	Cの発生が遅いためヒット確認が若干難しく、J2A後に相手との距離が離れていると当たらない
中央(スペカ使用)			
— (A>3AorAA)>6C>電符「雷鼓弾」>(jc)>J6AorJ2Aor214C	2460 ~ 2515	1 ~ 2	ノーゲージのコンボより若干ダメージを上げられる
— J2A>6C>電符「雷鼓弾」>(jc)>J6AorJ2Aor214C	2000弱	1 ~ 2	J2A>C>前JC>J6Aとダメージは変わらないが、ヒット確認が容易
— J2A>(着地)>最速前D>龍魚ドリル	3000	0	空中前D慣性の下りJ2A始動。着地後前Dで距離をつめ、腰くらいの高度で超ドリルで拾う。J2Aの打点が高い・低い・先端当て、いずれも問題なし。キャラ毎にバウンドの高度が違うが、いずれも十分に高度が下がってから拾うこと。全キャラで確認済み。(幽鈴は若干シビア)
__ AA>龍魚ドリル	2525	0 ×	使用後の状況が良くないため、あと少しで倒せるときだけ
— AA>C龍魚の一撃(1Hit)>龍魚ドリル	2647	1	霊咲妖萃衣で安定。左記キャラのみ覚えておけば良い。魔アレ小文天はC龍魚にディレイ必要。紫はディレイ&B龍魚で。パ幽鈴は頑張ってもLimit95で魔方陣不可
__ AA>C>(低空前飛翔>着地)>光龍の吐息>JA>(着地)>J6A (bdJ2A)	約3300	1	AA>Cが繋がるキャラ限定
端付近(スペカ未使用)			
__ J2A>AA>着地後D>B龍魚の一撃	2194(2458)	1	括弧内はJ2Aカウンターヒット時、端ならDの必要は無い
— JA>J6C>(fd)>JA>J6A>JB>J6C	2429	3	受け身狩りなどに、タイミングはシビア
__ JA>J6A>JB>J6C	~ 2229	2 ×	上が安定しない場合、画面中央ではJBを省く
— JA>(着地)>AA>6C>B羽衣は水の如く(or B龍魚の一撃)	2361(2521)	2 (×)	JA始動。最後ドリルの場合は魔方陣でない代わりにダメージアップ
画面端(スペカ未使用)			
__ AA>溜6C>龍魚の怒り	2257	2	
__ 2A>3A>6C>龍魚の怒り	2225	2	
— AA(2A>3A)>2B>6C>龍魚の怒り	2376(2481)	3	霊力を余分に消費して上よりダメージup。龍魚の怒りの入力は速めに
— AA>B龍の眼>(垂直jc)>B龍の眼>(飛翔)>JA>J6A	2271	2	2回目の龍の眼は最初の龍の眼が2ヒットした直後に出す
__ AA>A>B>6C	2420程度	2	AAの後のAのタイミングがかなりシビア。バウンドしているキャラが頂点にきた時にAを入れるといいかもしれない
__ J2A>C龍魚の一撃	2022	1 ×	お手軽安定霊力節約の上に威力も高い。ただし画面端に自分が近すぎるとめり込んでカス当たりになる。電時2307、疎雨時2476、電&LvMAX時2862。

## 画面端(スペカ使用)

AAorJ2AorDC>龍魚ドリルorエ — レキテルの龍宮	2905 ~ 3356	0	お手軽高威力、3356はJ2A>龍魚ドリル。エレキテルでは魔方陣は出ない。ダッシュからスペカを出すとなぜか威力が下がるので注意
龍魚の一撃>龍魚ドリルorエレキ — テルの龍宮	2904 ~ 3183	1 ×	龍魚の一撃ヒット確認から、龍魚ドリルなら多少距離が離れてても入る
羽衣は水の如くor龍魚の怒り>龍 — 魚ドリルorエレキテルの龍宮	3215 ~ 4148	1	相手が画面端から少し離れているか空中の敵にヒットした場合限定 4148は怒りカウンター>ドリル
AA>龍の眼B>光龍の吐息>J6A —	3173	1	龍の眼2HIT,J6Aで× 吐息の後に(垂直hj)>昇りJA>下りJAを挟むとダメup

## 上へ戻る

## 戦略 - Tactics

### 立ち回り

まず基本的な性能として、地上での格闘は

「発生遅い・Aコンボが全部あたらぬ時がある・DCにグレイズがない」等々、

まともに振っていけるものではない。

なので、主に空中での立ち回りが重要になってくる。

そこで優秀な発生速度と弾速を誇る6C (J6C) と、リーチの長いJ2AとJ6Aの3つを主に使っていく事になる。

射撃戦では相手の射撃を見た瞬間6Cを放ち、相手の射撃が形を成す前にあてる事が目的となる。

弾速こそ速いが相手の弾幕にあっさり消されてしまう点には注意。

中距離以上では6Cを当てることを念頭において、空中ダッシュと飛翔を上手く交えつつ立ち回る。衣玖の利点の一つとして旋回性の高い飛翔があるので、相手の弾幕の性質に合わせて柔軟に回避していければ理想的。

また余裕があれば軽い牽制程度にB (JB) を出していくといい。(過信はしない)

相手との距離が縮まってきたら相手との高度を見据えつつ、J2AやJ6Aを振っていく。

上手く当てられれば相手はバウンドし、コンボに移行できる。

この時のコンボは後々勝敗に響いてくるほど重要なダメージソースなので、冷静かつ確実に決めておきたい。

慣れてきたなら、当てた距離や当て方などによって追撃を変えてなるべく多くダメージを取れるように出来ればかなり楽になるだろう。

JAは上記の二つのどちらも届かない前方に強い攻撃判定を持つが、発生が遅さに判定の狭さ、ヒット確認のし辛さなどから

考え無しに振ると命取りになる。メインはあくまで上記の二つであるという事を念頭に置いて立ち回ると良いだろう。

ダウンを取り攻めに転じるとき、Cを相手にガードさせることで流れを作ることができる。

Cは一定距離進んだ後4方向に拡散し、相手をおある程度束縛できる。

なので、ジャンプキャンセルや空中ダッシュキャンセルなどで近づいてA>B>Cと更に連携をしたり、地上で遠A、2Aや3A、6A等で二択を迫っていく余裕が生まれる。

グレイズ安定だが、遠Aや龍魚の一撃などの打撃を意識させた上でならガードしてくれやすくなるだろう。

また地上コンボの締めをCにして、ガードなら攻め継続、グレイズなら龍魚の一撃を最速キャンセルで出すことで潰す事ができる。

逆に起き上がり時や固められた時等、守勢に回ってしまうと非常に厳しくなる。

衣玖の打撃の中で最も発生が早いAですら大体は相手に潰されてしまう。

おまけに標準装備された切り返し昇竜の羽衣は水の如くはガードポイントの発生が非常に遅い為まず間に合わない。  
基本的に相手の固めのパターンを覚えてグレイズで抜けるのが安定だが、当然相手もそれを潰す選択肢を使ってくる。  
また完全に連続ガードで射撃固めをしてくるようなキャラも一部存在するので、霊撃やガー反、無いときは回避結界を使うなりしてどうにか抜け出さなければ辛い所だろう。  
強力な切り返しスペルのエレキテルの竜宮も有効だが、発生が遅さから暗転を見てからガードが間に合いやすいのが玉に瑕。

総じて、常に中距離で立ち回り、彼女の空気を読む能力よろしく相手の行動を読み、機転を利かす動きが必要になる、中級者～上級者向けのキャラである。  
まずは6Cのタイミング、J2AとJ6Aを当てる感覚、徹底した避けを練習すべし。

## 固め

### 起き攻め

衣玖は動きが鈍いので移動起き上がりについて行き辛く、かなり先読み気味な行動が要求される。

#### ・射撃重ね

立ちBは密着で全段ガードさせると霊力1.5個分削れ、立ちCは破裂部分にちょうど合わせると長く拘束して回避結界を誘える。またそれらを意識させた上でなら6Cを重ねてジャンプキャンセルで攻め込むだけでも効果的だろう。特に壁端ならそのまま霊力を削って崩す事も出来なくは無いで、打撃暴れへの警戒も兼ねて衣玖の起き攻めの基本選択肢となる。

今回は起き上がりでもグレイズ余裕なので、～B龍魚の怒りによるグレイズ狩りと二択を掛ける必要性が高い。リーチも長いので上手く移動起き上がり先に射撃を重ねるように撃てばその場起き上がりとの両対応も可能となる。  
また龍神の稲光りセット時ならおもむろに撃つ事で移動起き上がりに勝手に対応してくれたりもする。

#### ・打撃重ね

衣玖の打撃は全体的に発生が遅いので、地上歩きの遅さも相俟って相手の起き上がりに重ね辛い。またガード時に有利を取れる技もほとんど無く、中下段揃ったクラッシュはいずれもスペルカード以外の追撃が不可能と来ている。  
なので、リーチの長い遠Aや中下段の揺さぶりも適当に混ぜながら、しっかり固めに持っていくのが一つの目標となる。詐欺飛びJAも有効だが動作がゆっくりなのでかなり慣れが必要になる。

逆に、龍魚ドリルやエレキテルのようなダメージスペルを持っている時なら中下段クラッシュをおもむろに重ねる事でリターンを取る事も出来るようになる。リスクだが貴重なダメージチャンスなので夢を見てもみるのも良いかもしれない。

#### ・めくりJ2A

相手の頭上を飛翔で飛び越えてからDボタンを離しとっさにJ2Aを入力する事で、振り向いてJ2Aが発生する「めくりJ2A」を利用した起き攻め。  
慣れられるとモーションでバレバレなので、敢えて飛翔を早めに切って飛び越えた辺りからバックダッシュ～J2Aとの二択を組んだり、振り向いてからまた飛翔で飛び越えて二択を迫ったりなど、とにかくいろいろ工夫してJ2Aを当てる事に執心する。  
ただし相手の頭上をうろちょろする時は霊撃暴れに注意。

#### ・B龍神の怒り

一応飛翔で裏表二択。  
これ単体では特別強力な起き攻めというほどではないが、他の起き攻め時にこれを混ぜるだけでかなり幅が広がる。  
中下段クラッシュをスペル無しで追撃、隙消しが出来るようになったり、B射やC射で固めてる際の

霊力削りとして使ったり、頭上を飛翔で飛び越える際にサポートとして相手の動きを止めたりなども可能。

問題はモーションから雷まで時間差がある事で、コンボのJ2A締め後など比較的有利時間が長い状況からの起き攻めに向けた技と言える。

[上へ戻る](#)

---

## その他

~近Aについて

しゃがまれると当たらないといわれる近Aだが  
実際当たらないのは、密着状態で 霊、咲、幽、パチュ、萃の5人  
そしてまったくあたらないキャラは優曇華一人である  
ダッシュで密着されると当たらないのは魔、咲、アの3人  
相手しゃがみで2段目以降が連続ヒットするのはア、紫、文、天の4人

空気を読んだら時たまこうなるらしい…。

[http://cooler.sytes.net:8080/th\\_up3/file/th3\\_1836.zip](http://cooler.sytes.net:8080/th_up3/file/th3_1836.zip)

---

## ストーリー攻略 - Solution

[上へ戻る](#)

---

## キャラ対策

長いので永江衣玖攻略Wiki ([その他攻略サイト](#)より) の同項参照。

[上へ戻る](#)

---