

非想非非想天の娘

比那名居 天子 (ひななみ てんし)



天子は有志プレイヤーの手によって、キャラ専用wiki：[比那名居天子 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。

- [比那名居 天子 \(ひななみ てんし\)](#)
 - [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](#)
 - [スペカ逆引きコンボ集](#)
 - [戦術 - Tactics](#)
 - [ドリル固め](#)
 - [起き攻め](#)
 - [ストーリー攻略 - Solution](#)
 - [その他 - Others](#)

特徴 - Feature

- 新キャラ。名前の読み方は「ひななみ てんし」です。「てんこ」は誤読だが、愛称として広まってもいる。
- 大地を操る程度の能力を持つ今回のラスボス、人を怒らせることに関しては彼女の右に出る者はいない
- 打撃、射撃ともにそつなくこなせて、機動力も並程度の万能・・・と思いきやB射撃以外の通常攻撃は一部を除いて下位レベルが多いので使い所を誤ると打ち負ける
- 直線的な射撃は比較的強いが広範囲をカバーする射撃が不足していて、弾幕戦はそれほど有利ではない
- Bの射撃は凄まじい固め能力。Cの射撃は中距離において非常に高い命中率を持つので牽制用として優秀
- 上記B射撃のおかげで、スペルカードに頼ることなく簡単に3000以上のコンボを出せ、バリエーションも豊富
- 必殺技やスペカはやや癖が強い物が多い

周囲の気質(天候)を操るスペルカードにより、振り回されがちな天候を効果的に扱う事が出来


- る
- 天候は「極光」。効果は「何が起こるか不明程度の天候」「緋想天」
- 全ての天候からランダムで一つの効力が現れる、見た目は何が起きているかわからない
- 極光とはオーロラのこと

通常技 - Normal Art

コマンド	判定	発生F	リミット	特徴
近A	上段	9	0%	3回連続入力可能。2HIT目は下段、3HIT目は中段になる。
近A派生二段目	下段	13	0%	キャンセル可の下段。ここから2Bなどで固めるのが常套手段。
近A派生三段目	中段	17	40%	吹き飛び属性の中段。固め時の打撃選択の要で、壁際でヒットすればバウンドするのでコンボへ移行可能。但しスキルキャンセル不可なので、ガードされると微妙かもしれない。
遠A	中段	40%	15	石で上から殴る。見た目通り中段で、カウンターヒット時はよろけ発生。キャンセル可。リーチ、判定は微妙。
2A	下段	9	0%	キャンセル可な下段蹴り。下段スカシ、リーチまあまあ、発生それなりと優秀な技。
6A	中段	20	40%	緋想の剣で斬りつける。ヒットすると吹き飛びダウン。カウンターヒット時は壁バウンド。キャンセル可。出はそれなり、判定強い、チャージ可、とそれなりに使える前A。但し、出の割に射程が微妙なのが玉に瑕。固めの際の中段選択
溜6A	強中段	34	40%	何故か剣で斬らずに突進エルボー。吹き飛び属性の上段クラッシュ攻撃。それなりに移動するクラッシュ攻撃だが、キャンセル不可なのでガードされるとヤバイ。
3A	中段	40%	15	緋想の剣で下から切り払う。受け身不可。カウンターヒットすると物凄い勢いで上に飛んでいく。リターンは美味しいが、出が遅く射程も微妙とリスクも相応。何気に中段技ダッシュしながらA。持続は短い、出が速い。カウンター時よろけ発生。スキルかスペルカードでキャンセル可能。
DA	上段	11	0%	ノーマルヒット時、確反レベルの不利がつくので、確認してキャンセルしよう。相棒は非想の剣や天啓気象の剣だろうか。
DB	下段	12	10% ×3	石に乗りながら回転蹴り。最大3HIT。下段で強制ダウン。ガードされても反撃されにくい。後ろを向いているときにも見た目通りの判定有り
DC	中段	13	40%	ダッシュ張り手。ないと困るグレイズ属性付きの強力な打撃技。カウンターだと受身不能時間がかかり長い。中段攻撃。
JA	中段	9	0%	両足を前に出してキック。ヒットorガード時、A以外の全てにキャンセル可。判定や持続は微妙だが、これが無いと話にならない。ガードされてもそのままB射で固められ、ヒット時はJ8A等で追撃可能。周りに石を回転させて前進。吹き飛びダウン。カウンターヒット時壁バウンド。射撃キャンセル可。
J6A	中段	10	40%	少しの間空中を浮遊する横方向に強い強判定技。当たり前だが浮遊する関係上空ぶるとヤバイ。使いどころを間違わなければ優秀な空対空攻撃である。普通は射撃キャンセルしてしまうが、何気に技硬直終了後は普通に行動できたりする。

J2A	中段	24	40%	少々溜めの後真下に急降下。ヒット時強制ダウン。カウンターヒット時はバウンド。隙がでかい為、外したらヤバイ。当てた場合のみスキルかスペルカードでキャンセルできる。六震か緋想の剣でキャンセルするといいい感じとか。
J8A	中段?	9	40%	空中サマーソルト。受け身、射撃キャンセル可。カウンターヒット時は遙か彼方へ飛んでいく。J6Aよりダメージが僅かに高いが、受け身可という性質上、コンボのメに使うにはちゃんとしたりミット計算が必要。
B	射撃	16	5% × 6	正面に要石発射。通称たけのこ、ドリル岩。単発多段ヒット(6)射撃技。早い発生。それなりの弾速。性能の割に短い硬直(単発にしては長い)。微妙に誘導。当たると弾速が落ちる。ガード時超有利。固めの要であり、大ダメージコンボの主役。バックステップおいしーです。但し所詮は単発。簡単にグレイズされてしまう為、これに頼りすぎると死が待っている。
2B	射撃	11	5% × 6	斜め45度にBと同様のドリル岩発射。微誘導性能で、45~80度ぐらいまで角度が変わる。Bよりも発生が早い為地上コンボではこっちを使う場合が多い。ただし離れてると当たらなかつたりカスヒットになる点に注意。
JB	射撃	16	5% × 6	空中版B射撃。下にもちゃんと誘導する。地上Bと同じく、天子の根幹をなす技である。
J2B	射撃	16	5% × 6	空中版B射撃その2。下向きに発射する。コンボに固めに牽制にと、八面六臂の大活躍。
C	射撃	26	5% × 10	正面に最大10Hitする拡散レーザーを発射。弾自体の打ち消し判定が凄まじく強く、弾速も速く、ダメージもそれなりにある。が、出が遅く、ダッシュキャンセル可能になるまでの硬直も長い為、咄嗟に出すには不向きな射撃。しかし、まともな射撃がこれぐらいなので、安全確認をしっかりとした後、相手の射撃を潰す形で出していきたい。因みに地上では天子より身長が低いキャラに対して9Hit以下になる。9Hit:魔理沙 7Hit:妖夢、レミリア、優曇華、萃香
2C	射撃	20	5% × 7	全方位にレーザー7本発射。結構優秀だが、大抵J2Cを使うのであまり出番はない。が、頭上に回り込まれた際、スペル除くとこれしか迎撃手段がないので真上に来られたら即2Cを撃ち体制を立て直そう。
JC	射撃	26	5% × 10	空中版C。牽制や追撃にどうぞ。
J2C	射撃	19	5% × 10	空中版2C。全方位にC射撃と同じ針ビームを10発同時に放つ。鬼の判定に囲まれて放てる強射撃。スキマにも程がある射撃であるものの、ビーム系以外だったら大抵打ち消せる針ビームが天子を囲う形から飛んでいく為、中々潰されない良射撃。全方位という関係上、どんな状況でも撃てるのも強み。ただ相手に向かうのは大抵一発、良くて二三発程度の薄い弾幕なので、過信は禁物。咄嗟の反撃やJ8Aなどの追撃にもどうぞ。

必殺技 - Super Art

名称	コマンド	発生F	空中	LvUp	特徴
 儀の剣	214+B or C	B21, C25	不	威力/範囲増加	<p>気質を地中へ打ち込み隆起させる。高威力で左右に広い判定があるが上空の敵には効果が薄い</p> <p>B版は近目、C版は少し範囲が広がる。見た目通りの判定では無いのに注意。C版は特に顕著で、一番外側の岩に判定は無い。</p>

要石を落下させ結界とする 石は敵の攻撃を受ける効果があり強力な盾としても機能する



天

22+B or C 19

不

石柱の維持
時間/威力増加

罰の石柱

珍しく本人がダメージを受けてもしばらく残るのが特徴でBで後方、Cで前方に設置する。

B版は画面端から上空と通って逃げようとする敵を落とすぐらいにししか使えない。

貫通するレーザー系には無意味なので注意。

また、着弾して炸裂するタイプも判定負けすることが多い。

中段技であり、上段ガードで2個、下段ガードなら4個も霊力を削れるので、ガードを固めるようになってきたら撃ってみるのもいい。

レベルMAXで前後両方に設置する。

要石から気質を針のように尖らせたレーザー状の飛び道具を連続発射 対射撃における貫通力は強力



非

236+B or C 36

不

威力増加

想の威光

B版とC版に変化は無い。ほぼすべての弾を貫通して攻撃出来る。

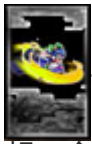
ヒットorガードさせれば相手を画面端まで追い払うことが出来る。

また、かなりの霊力削り性能を持ち、B射 > 威光で3個強も奪える。

出し終わるまで完全に無防備なため、相手の動きを良く見てから使うこと。

レベルMAXで判定が増加する。

緋想の剣を踏み込みから一閃 踏み込み中はグレイズ判定が有り 弾幕を無理矢理突き進める



非

623+B or C 15 ~

不

威力増加

想の剣

Bだとスタート間合いで届く程度、Cだともっとも離れた状態から画面半分以上移動する。

攻撃範囲内に相手がいなかった場合は剣を振らずにそのまま止まる。

ただし、縦軸は問わないので飛び越されても剣を振ってしまう。

速度は通常ダッシュと同程度だが、モーションが違うためカモフラージュは出来ない。

グレイズ付の攻撃で画面端ならダウン確定だが、相手の打撃技と相打ちすることもある。

グレイズによる突進、不意の攻撃、コンボの✖等使いどころは多々ある。

Bだと踏み込みが足りないことがあるので主にCで使おう。

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	LvUp特徴
----	----------	-----	--------	--------



相- 六震-214+B
or C 30

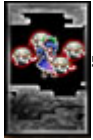
相-

不

緋想の剣を地面に打ち込み局地的地震を発生させる
全体攻撃
地震なので下段攻撃になっている
相手が地上にいれば攻撃が成立しグレイズでの回避
も出来ない反面 空中の敵には無力

坤儀の剣よりかはずっと使える技。発生も早く、威力
も結構高い。
画面端だろうと地上にいれば攻撃出来るので遠い相
手の起き上がりに重ねたりすると有用。
BとCの違いは特にない

石で周囲を守り弾幕避けにする技
装着状態で再入力することで石を敵へ向けて飛ばす
ことも出来る



守り 22+B or 溜27,B13,
C C21

の要

不

Bで1発、Cで全弾発射。Cの場合軌道がリーフシールド
みたいになる。

地味に威力は高いが、コンボに組み込めない為あまり
使えない。ver1.03で発動の際が軽減された。

石で敵を挟み込み押しつぶす
ホールドで石の間隔を調節してぶつける位置を調節
できる 射撃技 打撃技へと変化する。



天地 236+B
or C B42,C51

プレス

可

B版は溜めれる時間が短く、C版は長くなる。発生まで
が遅いが判定はでかい。

最大まで溜めると位置が3~4キャラ程伸びるが、溜め
る時間は非常に長くほとんど使えない。

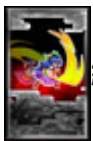
射程は長くなるもののサーチしてくれるわけではな
く、待機中は隙だらけで懐ががら空きになるのも問
題。

元から相殺能力は低い、溜めると皆無になってしまう
のもネック。

一応対空に使えないこともないが溜めないとグレイ
ズされてしまう。

緋想の剣を闇雲に振り回して攻撃

狭い範囲だが複数回攻撃し、判定も強い為接近戦で
使いやすい



緋想 623+B
or C B14.24,
C16.28.40

の剣

不

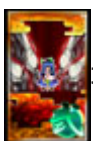
Bで2回、Cで3回攻撃する。踏み込み追加により3回目
を外す事が少なくなった。

グレイズ判定がなくなるため、コンボ専用と言える。

スペルカード - Spell Card

名称	コスト	暗転前F+ 暗転後F	空中	特徴
----	-----	---------------	----	----

気質を地中へ打ち込み、地形を大きく隆起させて左右を攻撃
する



地符「不 2 17+2

譲土壤の剣」

不

演出の豪快さとは裏腹に、目を疑うほどの低威力。2Hitさせて
もAAAより軽い。

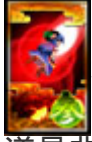
これといって大きなリターンが期待できるパターンもないの
で、
これを入れるくらいなら何かスキルカードでも入れた方がい
いだろう。



非想「非 2 7+6

想非非想の剣」

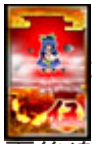
不 緋想の剣が持つ力の一つ
気質の封印を施すスペルで斬られた敵はしばらくの間天候の
影響を一切受けなくなる
台風時は仰け反りが無く当てても無意味。自他共に有利の時
に発動出来れば自分だけ有利になれる。
がその状況は少ない。



天符「天 3 7+6

道是非の剣」

不 緋想の剣を構え上空へ突撃
外した時の隙は絶望的だが無敵技として要る物は揃っている
説明通り、リバサ、割り込み、対空などに有効だが、地上横方向
への射程が薄い点には注意。
横方向への判定にも薄く、しゃがみ状態は紫、2Aは紫、天子、小
町以外には当たらないことは忘れてはいけない。
地面に剣を刺し地殻変動を発生
しばらく間を置いて地震が起こり地上に居る敵にダメージを
与える 地上に逃げ場は無いが空には無力



地震「先 5 15+

憂後楽の剣」

不 発動から約10秒後、地上全体に高威力の地震を発生させる。
ヒット時最後に追撃が出来ないことも無いが、難しい。
下段ガード可能だがゲージの削りが激しく、発動中に遠A6A
と当てればMAXからでも破壊出来る
発動中にB等で追撃可能
緋想の剣が持つ力の一つ。
気質の操作を使ったスペルで周囲の気質を剣に集め放つ
天候が乱れていると高威力になるが現在の天候を終了させて
しまう。

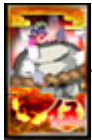


気符「天 4 7+6

啓気象の剣」

不 天子のエースカード。
霊夢の座布団すらかき消す超硬い判定が高速で画面端まで届
く。
出、射程共にそこそこ優秀なので、AAやDAからのコンボはも
ちろん、少しの隙に叩き込むことも可能。
大ダメージを狙うと条件こそあるが、それもメリット足りえ
る優秀な技。
ダメージ差は天候のあるなしのみで、天気玉カウントや天候
の種類は関係なし。
ちなみに、通常2188、天候あり時は4869もの大ダメージを叩
き出す。
自分の苦手な天候を強制終了させることが出来る効果も心強
い。
コスト4相当どころかそれ以上の効果を持つので取り入れる
のを勧めする。

画面上空へ大きく高度を取り、巨大化させた要石を抱えて一気に落下し相手を押しつぶす滅茶苦茶な技



要石「天」 5 7+6

不

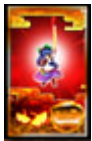
地開闢プレス」

飛び上がる時にも天道是非同様の攻撃判定、無敵があり、対空、割り込み、リバサブパにも有効。
 だが、背中側に当たると本命である落下が当たらない。
 また、一段目は天道是非と同じく、地上横方向への射程に乏しい点にも注意。
 稀に天道是非の剣と間違えて追撃に来た相手に当たったりすることもある。
 しかし、上昇中は完全無敵だが、落下時はグレイズ状態でしかないため、グレイズ付き打撃技で迎撃されたりする。

ロードローラーだ!!

一定時間自身の身体強度を上げる

効果の続く間ガードは出来ないが被弾してもものけぞらなくなり、被ダメージも減る。



気符「無」 4 31+8

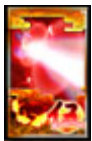
不

念無想の境地」

簡単に言うと、自分だけ台風状態になる。効果時間は約15秒程。
 暗転中に剣を振りかざして赤い電撃が出た瞬間から効果が始まる。

通称ドMモード

周囲の気質を緋想の剣に凝縮し下方へ一気に解き放つ超大技発動に周囲の気質を全て使う点に注意



「全人類」 5 26+16

可

の緋想天」

全段ヒットさせると5851ものダメージを叩き出す。
 Ver1.02になって空中可能になったり、固めに使うようになったり(?)とかなり株が上がった。かもしれない。
 Ver1.03になって発動が早くなり、範囲が拡大し、無敵時間が増加と凄まじい事に。
 しかし相変わらず発動前のモーションが長い為、コンボに組むことはおろか見てから対応される間さえあるので実用的とは言いがたい。

コンボ - Combo

rep コマンド	ダメージ	Limit	限定事項	霊力	備考
画面端AAA始動コンボ					
AAA>A>2B(B)>J6Aor天道是非	2378 (2997)	110%	端	1個	壁お手軽
AAA>A>2B>緋想の剣	2646	110%	端	2個	壁お手軽、緋想の剣にしないといけないのがネック
AAA>A>2B(B)>9J8A	2416	110%	端	1個	上の応用 Jは前Jで
AAA>A>3A>2C>8J8A	2354	125%	端	1個	上の簡易版
AAA>A>2B>2C>9J8A	2662	130%	端	2個	マリサ相手に入ったので一応変更、他キャラには未実験普通にやれば14HIT、タイミングシビアですが2Cが4個当てれば15HIT 2662ダメージとなります

AAA>AA>2B>2C>8J8A	2756	125%	端	2 個	2Cが上のコンボと同じ。ただしAA>2Bの難易度が高い
AAA>A>2B>緋想の剣	2629		端	2 個	
AAA>A>2B>J2B	2406		端	2 個	
地上コンボ (大消費コンボは別項)					
AA>2B(B)>六相	2420		-	2 個	六相装着時限定 かなり簡単
AA>2B>非相の威光	2415	-		2 個	かなり簡単
AA>2B>C>C非相の剣	2883		中央	3 個	C射撃はすぐにはキャンセルできない為タイミングを覚える必要あり。画面端はキャラ限でかつダメージダウン
AA>2B>C>緋想の剣	3100		端	3 個	キャラ限定
緋想の剣C2HIT > 六震-相-B	2030		どこでも中央は要密着	2 個	蒼天限定だが離れていようが確実に決まるので覚えとして損はない。緋想をデッキに入れるかは別だが
緋想の剣C3HIT > 天罰の石柱C	2148			2 個	同じく蒼天限定、
3A>2B>JA>J8A	1878	110%	-	1 個	大安定。状態良し。A、2A始動可
3A>A>2B>2C>JA>J8A	2122	115% ~	端	2 個	壁から2キャラ分までの距離で3Aを当てないとAが当たらない。2Cは壁の近くで当てる方がダメージが高い感じ。A、2A始動可
3A(CH)>66>B>JA>J8A	2097		-	1 個	カウンターした場合高く飛んでいくので追撃が難しい。Bを当てるには練習が必要。端だと6ダッシュはいらない
3A(CH)>66>天道是非or天地開闢	2748 (4478)		-	0 個	ゲージがある場合こちらが安定
DA>天啓気象の剣	4116	50%	-	0 個	天候発現時の場合、莫大なダメージを与えられる。天候無しの場合2145まで威力が下がる。いずれも端の場合はダメージが下がる。
DB>C緋想の剣	1471	70%	-	2 個	画面端なら2Bのかわりに天道是非や天地開闢がつながる。ダメージは天地開闢で2711
対空コンボ					
__ JA>J2BorJ2B>HS>JB>HS>JA>J8A	2434	110%	-	2 個	どこでも使えるが飛翔2回なので使い勝手が悪く、状態次第ではJB拾いも難しい場合がある。基本的には画面端の使用となるだろう。CHの場合端以外不可

—	JA>J6A>JB>6HS>JA>J8A	2089	110%	中央 ~ 端	1 個	割りと広域で使える為基本となる。端でJ6Aを使い敵にめり込んだ場合は不可
—	JA>J6A>J2C>66>JA>J8A	2166	105%	端	1 個	端密着でJ6Aがめり込んでも使える。ただし高さが限定されるので実戦難易度は高め
	JA>J6A>2C>8飛翔>J6A>2C	約 1733		端	3 個	外れても受身狩りが出来る
—	JA>J8A>J2C>8or9HS>J8A>J2 C>8or9HS>J8A	2251 (2325)	130% (135%)	端 (どこ でも)	2 個	魅せコンに見えて実は使える範囲。ただし画面端以外では条件が厳しい
	JA>J8A>遅J2C>8HS>JA>J8A>J2C	2225	100%	端	2 個	最後を2HSでキャンセルすれば有利時間は長めに取れる。上で安定しない人向け
	2B>9HJ>JB>HS>JB>HS>JA>J8A	2626	130%	-	3.5 個	対空で2Bが刺さった時用
大道芸						
	JA>J8A>J2C>8HS>JA > J8A>J2C>9HS>JA>J8A	2600	130%	端	2 個	難易度の高さから実用性は薄いけどダメージ、メは一級品のネタコン アクロバティックなプレイでかつダメージ、メも悪くないネタコン。
	JA>JB>66>J8A>J2C>8HS>J8A	2504 (2437)	120% (115%)	端	2 個	実用性はそこまで低くないが他のコンボで事が足りてしまう。JAが慣性密着だとJBがカスhitになってしまうので注意
	空中の敵に3A>ダッシュ近 A>2B>JA>J8A	2045	110%	中央 ど こ で も	1 個	かなり難しい。ネタコン
	JA>J2B>66>JA>J2B>66>JA>J2B着 地>AorAA>緋想の剣	3031	130%	中央 ど こ で も	2.5 個	AAで3358
	J2B>3飛翔>JA>天地開闢プレス	3901		端	1 個	ネタコン。キャラによっては天地開闢が当たらない。JAを入れて着地したときに、密着するくらい近くないと外れる
	天地開闢プレス(CH)>全人類の緋想 天	10293		中央 霧 雨	0 個	practice限定のネタ。全人類のタイミングが鬼のように難しい。敵中央・自分端から天子二人分から発動、プレス後に空中で全人類を使うこと。
—	天地開闢プレス(CH)>天啓気象	10358 ~		中央 霧 雨	0 個	practice限定のネタ。タイミングが難しいが恐らく全キャラ中最高dmg

対地上・大消費コンボ

repコマンド	メ構成	ダメージ	リミット	限定事項	霊力	備考
---------	-----	------	------	------	----	----

基本コンボ、画面端は8J2Bに変更。JA、A、遠A、2A始動可能

— AA>2B>9J2B>3HS>JA	>AAA	3027	100%	-	2.4	壁バン。霊力回復が早い
	>A>3A	2798	100%	-	2.4	打ち上げ。霊力回復が早い
	>AA>2B>C 非相	3365	130%	-	3.5	壁バン。一部キャラには端めくり可
	>AA>2B>プレス	3435	130%	-	3.5	壁バン。画面端だと3443
	>AA>2B>六震	3481	130%	-	3.5	その場ダウン
	>AA>2B>C 緋相	3504	130%	画面端 キャラ限	3.5	使いづらいが最大ダメ
	>AA>2B>B緋相	3325	130%	画面端	3.5	プレス、六震が無い時画面端用
>AA>2B>坤儀	3225	110%	-	3.5	プレス、六震が無い時中央用	

基本コンボ、画面端は7J2Bに変更。JA、A、遠A、2A始動可能

— AA>2B>8J2B>3HS>J2B>66>JA	>AAA	3286	130%	-	3.1	壁バン。霊力回復が早い
	>A>3A	3099	100%	-	3.1	打ち上げ。霊力回復が早い
	>AA>C非相	3357	130%	-	3.1	壁バン
	>AA>B緋相	3317	130%	画面端 画面端	3.1	AAA≠のが安定
	>AA>C緋相	3496	130%	画面端 キャラ限?	3.1	キャラ限定?

画面端めくり全キャラ用。基本コンボJA簡易版としても可。JA、A、遠A、2A始動可能

— AA>2B>8J2B>3HS>JA>J2B着地	>A>3A	3094	130%	-	3	打ち上げ
	>DA>C非相	3188	130%	-	4	
	>AAA	3281	130%	-	3	壁バン
	>6A	2942	130%	画面端	3	めくり用

基本コンボJA簡易版。中央限定。JA、A、遠A、2A始動一応可能

— AA>2B>7J2B>6HS>JA	-	-	-	中央	-	
---------------------	---	---	---	----	---	--

中央限定だが状態、ダメージは良い。萃香には当てづらい。端はキャラ限

— AA>2B>7J2B>6HS>JA>J2B>66>JA	>AAA	3390	130%	-	3.1	壁バン。霊力状態とダメージが良い
	>A>3A				2.5	打ち上げ
	>AA>C非相	3450	130%	-	3.5	壁バン
	>A>C緋相	3450	130%	端	3.5	キャラ限、難

Bhit確認から追撃レシピ

— B系>J2B>6HS>JA	B系>B系>J2B>6HS>JA>AAA	-	2939	130%	3~5	-	壁バン
	>AAA	-	2629	100%	2~3	-	壁バン
	>2B>C非相	3034	130%	3.5	-	-	余りダメが伸びない

魔理沙、アリス、幽々子、パチュリー、衣玖
咲夜、アリス、幽々子、文、小町、天子、(難：紫)

スペカ逆引きコンボ集

天道是非

repコマンド

ダメージ限定事項 霊力備考

AAA>A>2B(B)>天道是非 2997 端 1個 壁お手軽
 3A(CH)>66>天道是非 2748 - 0個 ゲージがある場合こちらが安定

天啓気象

rep コマンド	ダメージ	限定事項	霊力	備考
DA>天啓気象の剣	4116	-	0個	天候発現時の場合、莫大なダメージを与えられる。天候無しの場合2145まで威力が下がる。いずれも端の場合はダメージが下がる。
AA>2B>天啓気象の剣	-	-	1個	
DC(CH)>66>天啓気象の剣	-	-	0個	相手がてんこの頭のところくらいまで落ちてきてからやるといいらしい

天地開闢

rep コマンド	ダメージ	限定事項	霊力	備考
3A(CH)>66>天地開闢	4478	-	0個	ゲージがある場合こちらが安定
J2B>3飛翔>JA>天地開闢プレス	3901	端	1個	ネタコン。キャラによっては天地開闢が当たらない。JAを入れて着地したときに、密着するくらい近くないと外れる
DC(CH)>66>天地開闢	-	-	0個	
AA>C緋想の剣>天地開闢	4003	-	1個	

全人類の緋想天コンボ

rep コマンド	ダメージ	限定事項	霊力	備考
AAA > 緋想天	3630	壁付近	0	
J6A(CH) > 緋想天	3525	中央敵壁より ~ 壁密着	0	
J2A(CH) > 緋想天	3786	どこでも	0	運良くJ2Aが入れば
DC > 緋想天	3349	中央付近カス当たり、壁背負いと不可	0	
DC(CH) > 緋想天	3579	壁に遠すぎるとカス当たり、受身	0	
6A(CH) > 緋想天	3556	壁付近	0	
A > 3A > 緋想天	3091	どこでも	0	魅せコン
3A(CH) > 緋想天	3144	どこでも	0	ディレイ3Aで暴れる人や対空、かもしれない
非相(CH) > 緋想天	4043	どこでも	1	
石柱(CH) > 緋想天	4217	どこでも	1	暴れ狩り
遠B > JB > 緋想天	2800 ~ 3300	遠距離	2	Bhit確認から入るがネタ。2800 ~ 3300くらいでる

戦術 - Tactics

技だけ見れば近接キャラである。が、射撃も優秀なものがあり万能。スピードは並。B射撃で出す岩ドリルの性能が非常に良く、ダメージ3000以上のお手軽コンボが多数ある。B射撃の要岩ドリルをガード、或いは当てるために立ち回ることが重要。画面端に追い詰めたときのB射撃ドリルによる固めが強力。一気に体力を持っていこう。また、J6AとJ2Cを使った対空固めも存在する。岩ドリルを当てる為に制空権をこれで握るのも重要。接近Aが一手でも入れればほとんどの状況で3000前後のダメージが簡単に出せる。

スペルカードを組み込んだコンボ並みの威力がコマンドだけで成立するので、スペカは切り替えしなどに温存するのも手。コンボをうまく使い分けさまざまな状況の対応ができるようにしたい。

ドリル固め

岩ドリルは最大6HITし、固め時間が長い為非常に使いやすい
固めパーツ

AA>2B or A>2B or AAデイルIA(回避結界,グレイズ 対策)

J2B

3飛翔>JA>AA>2B

3飛翔>着地2A>3A>2B

3飛翔>J6AorJ8A>J2B>6飛翔>JA

1飛翔>JA(回避結界対策)

4飛翔>J2B

ダッシュJA

J2B>少し歩いて>AA>2B

着地AA>2B

J6A(上空に逃げる回避結界対策)

HIT時

J2C>6飛翔>J6AorJ8A>J2C>7飛翔>J6AorJ8A>J2C(要アドリブ、魔方陣が出たら終了)

スリ時

JA>AA>2B(逃げてなければ固め再開)

ジャンプ後2飛翔着地

AA>2B

B or 6C or 3A or C天罰の石柱 or B緋想の剣 or C非想の剣(暴れ潰し)

AA>2B>J2B>3飛翔>JA>AA>2Bを最速で行えば、ほぼ割り込みされないのが基本的なことで
J2Bは最速だと3飛翔後のJAが発動しないことがある

背が低いキャラや間合いが離れた場合はA>2Bで妥協するべし

AA>2Bを割り込まれる場合はAAの後Bをしないで遠Aや様子見をすると効果的

いずれかの間に打撃のタイミングをずらしたり、2Aor6Aで上下択を迫ったりすると錯乱できる。

回避結界で逃げられやすいので、それ使う相手には注意すること。上空に逃げてく人の場合は遠A等で済ませよう。

ジャンプ後2飛翔着地はJ2Bを下を通して逃げようとする人に有効。ただし着地硬直が少しある為やり過ぎると

起き攻め

画面端で非想の剣でダウンさせると表裏2択の置き攻めが可能になる

AA>2B>(C)>非想の剣 2Bの後のCはキャラ、間合いによって入らない場合もあるので省く場合あり

空ダッシュ

JA or 着地A(めくり)

ちょっと歩いてから空ダッシュ

JA or 着地A(正面)
中央に移動された場合
4飛翔>JA(霊力がある場合)
ドリル重ね(追いかけて中央で固め継続)
奥に移動された場合
A重ねでドリル固め

画面端でダウンさせ、そのキャラの中央起き上がりで移動する範囲の中間程で
低空J2Cをすればレーザーが両方にいくので両対応となる。
ただし、パチュリー等あまりにも移動範囲がでかいキャラは難しい為、
普通に見てから追いかける方が良い場合もある。

ストーリー攻略 - Solution

その他 - Others

中央限定でAA>2B>6飛翔>6Aとやるとめくり攻撃になる。が追撃は難しい