

キャラ対策「十六夜 咲夜」



キャラ概要

- ・紅魔館のメイド長。
- ・能力は「時間を操る程度の能力」
- ・前作から続投。


特徴

前作と同じく穴の少ないバランスタイプだが前作よりはだいぶマイルド調整。
優秀な打撃、射撃の固さが立ち回りを支え、1チャンスからは強力な固めでゲージを回収しダメージを奪っていくのが得意。
反面、全体的にやや発生は遅め、あまり単発火力は高い方ではない。

攻略wikiはこちらです。 [十六夜咲夜攻略 Wiki](#)

警戒したい状況について

- ・切り替えしに使われるスペルカード

画像	スペルカード名	無敵	概要
	傷符「インスクライブレッドソウル」	暗転前：完全無敵 暗転後：打撃無敵	前方へやや狭い範囲に射撃属性の攻撃を行う。ナイフを振り回してるがあくまでも射撃である。 ・暗転前完全無敵、暗転後も打撃無敵が攻撃モーション終了まで持続する。ガードした場合距離が離れるため反撃が困難。 ・スカせば反確、あまり発生も早いほうではないのでスカしていきたい。 ・コスト3にしてはかなりダメージが低い。が、当たりたくないものは当たりたくない。グレイズかガードしたら巻き込まれないように後ろにまわるor射撃からコンボを入れてやろう。

- ・警戒したい基本行動

打撃

・ダッシュ攻撃の性能が全体的に良い。DAはガードしてもほぼ反撃ができないため延々と押されやすく、DBIはリーチに優れヒット確認からスペルカードが繋がり、DCはグレイズ持ちで判定が強く、反撃が困難。また6Aの食らい判定の小ささも特徴。優秀なジャンプ狩りである3Aも備え、かなり高性能な打撃が揃っている。
・空中打撃はそこそこの判定、発生に優れ当たると吹き飛ばし、壁バウンドを誘発するJ6Aが強力。が、地上に比べると若干劣る性能の技が多い印象。


射撃



- ・弾数、ゲージ回収率、霊力削り、拘束力に優れた各種B射撃や壁に当たると一度だけ跳ね返り強度、弾数に優れるJC、速射として優秀な6Cとかなり性能が良い。
- ・基本的に射撃戦では先出しB射以外では勝てない。

・ 要注意スペルカード

画像	スペルカード名	概要
	奇術「エターナルミーク」	前方に広範囲に射撃攻撃を行う。ヤケクソでナイフを投げているという説があるが定かではない。 <ul style="list-style-type: none"> ・火力が高く、やや不安定なものの高い霊力削りを持つため割りとコンボに用いられる。 ・セットされた場合はとっとと脱出ししないと痛い目を見る。 ・ランダム要素が強く大ダメージを受けたりカスヒットで済んだりする。
	幻符「殺人ドール」	一定時間後にこちらをホーミングする射撃を大量に発射する。タイムラグが結構あるので起き攻めに使用される。 <ul style="list-style-type: none"> ・霊力削り、体力削りが大きいという打撃を重ねられてると相手のターンのままなのでガードしても全く利益はない。 ・使える状況は結構限定されてくる。痺れを切らして通常のコンボからの起き攻めで撃ってきた場合は打撃が完璧に重ならないため8HJ 8飛翔 空中ダッシュでグレイズしつつ逃げ切れる。完璧に重なっている場合は打撃重ね読みで不夜城レッドが有効。が、スカされると死ぬ。
	時符「プレイベートスクウェア」	時間の流れを遅くする。こちらも起き攻めに使用される。 <ul style="list-style-type: none"> ・やっていることは違うが結果的には殺人ドールの強化のような感じになる。ガードすると霊力クラッシュが確定 + フルコンを貰うためガードしても全く利益はない。 ・こちらも殺人ドールと抜け方はほぼ同じだが、スペルカードの暗転まで遅くなるため不夜城の使用は好ましくない。 ・そのため、完全に重なった場合は打撃読みクレイドル、射撃読みHJが有効。 ・HJが成功した場合は8飛翔 空中ダッシュ ガードで時間内を凌げる。あまり状況は良くないので空中結界でささっと抜ける。
	傷魂「ソウルスカルプチュア」	インスクライブレッドソウルの上位スペル。が、無敵がなくなっており、根元に判定がないため切り返しには全く使えない。なので似ているのは見かけだけ、用途は全く違う。しかしやはり射撃なのでグレイズ可。 <ul style="list-style-type: none"> ・範囲、火力が大幅に上昇しているためコンボに使用される。実はぶっばされても結構困るため安易に食らわないように注意。 ・こちらのJ6Aを地上ガードさせてしまうとこれが確定で入る。J6Aの振り過ぎに注意。

・ 要注意スキル

	マジックスターソード	6Cの強化版のような必殺技。硬度、弾速、範囲に優れるためグレイズ推奨。引っかからないように注意。
---	------------	--

	<p>クローズアップマジック</p>	<p>変則昇竜の必殺技。グレイズはあるが打撃無敵が出始めの足元無敵しかないため切り返しに使われることはほとんどない。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・判定がバカみたいに強く、高度が一定まで到達すると射撃で硬直をキャンセルできるため隙が少ない。そのため対空技として用いられる。 ・空中版は出すとその場でモーションを取る。こちらも判定がクソ強く、グレイズ付きだが着地するまで一切行動ができない。 ・が、着地キャンセルで隙を消せるため低空クローズに隙など無い。 ・打撃判定の弱いレミアアではこのスキルに反撃することは難しい。
	<p>バウンスノーバウンス</p>	<p>跳ね返るナイフを壁、又は天井に向かって投げる必殺技。強度は低いが弾速が並なのでナイフと同時攻撃が可能となっている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・起き攻めにも使用される。立ち回りを制限されるため意外と厄介。グレイズ狩りに注意。

- ・ クラッシュ属性付きの攻撃

技名 備考を記入

基本戦術

戦い方が霊夢と似てくる。やはり中距離で読み勝っていかに近接戦に持ち込めるかがカギ。が、近づいても密着でないと遠Aでほぼ全ての技を潰されてしまう。

実はあまり地上の通常射撃の性能が良くなかったりするので、立ち回りにおいてはバウンス、低空JCなどを撒くことが多い。そのためウォークがとても有効となってくる、そのため常に差し込みを狙っていくことも大事。恐れて上空から射撃を撒くようになったらロケットキックアップの採用をお勧めする。

リスクは伴うが先読みでB射を重ねていくことも結構大事、上手く行けば徐々にこちら側にペースが傾いてくる。J2Cなども発生が早く、密着なら横にも当たるので空対空として使えなくはない・・・はず。

固めが強力なため1チャンスに差が出やすい。が、相手にもインスクライブレッドソウル以外に頼れる切り返しは霊撃、ガーキャンのみのためこちらも固めやすい。最悪ゲージ回収はしたいところ。

ここでも不夜城は大活躍、これがあるのと無いのでは大違い。常に不夜城を使えるようにゲージを保っていきたいが、ケチってカードが回らずやられては意味が無いためスペカが使えるチャンスにはきっちり使っていく。

各状況の立ち回りについて

- ・ 距離ごとの立ち回り

1.地対地

近距離	<p>この距離なら得意のDCはそうそう振ってこないで大分楽。が、DAで押し込まれる可能性があるので注意。ダッシュを見てからクレイドルを仕込むのも有効。</p> <p>打撃の差し合いでは発生の遅い6A以外リーチ負けしているため勝つのは困難、ただし6Aを振っていくのはアリと言える。</p> <p>近Aの発生も8Fとそこそこ早い。起き攻めに連打してたりすると近Aの戻り7Fに差し込まれかねない。</p> <p>B射撃の発生もそこそこ早いので注意、ガードすると結界を使わざるをえなくなる。B射撃を多用してくるようならそれを相殺できるCやウォークを出していく。</p> <p>密着での打撃戦ではこちらに分があるため、ガンガン接近していきたい。しかしなるべく打撃での差し合いは避けたいところ。</p>
中距離	<p>DCが効果を発揮する距離。この距離では射撃を撒くことに多大なリスクが伴うため注意。この距離の咲夜は事前に出した弾幕を利用してのグレイズ狩り、上空に上がってJCからの攻め、各種ダッシュ攻撃の差し込みの選択肢を取る人が多い。</p> <p>射撃を撒いていない場合上空に上がってC、6Cを出す場合が多い。ここを狙ってのウォークは有効なため頭に入れておくと良い。</p> <p>こちら飛んだほうが良い場合が多いが、飛ぶとDCに対して反確を取れない、低空射撃は狩られる、グレイズ狩りの的と苦しい立場である。</p> <p>やはりダッシュから切り込んでいくのが有効だろう。D2A、DAAなどで押さえ込み近接戦に持ち込んでいくのが良い。</p> <p>地上ダッシュを見た場合クレイドルを仕込んでおくと良い。キックアップに変えている場合は無敵スペカの準備を、間に合わなければイチかバチかのバックステップ、又は大人しくガード。</p> <p>ここでガードしてしまうとどんどん押し込まれてしまうためいっそ食らい逃げも有効。が、スペカを握られている場合容赦なく追撃が飛んでくるので場面を考えて。</p>
遠距離	<p>大抵ここからバウンドやC射を撒きながら咲夜が飛んでくる。こっちがいくらB射撒いてもこちらのターンで無い限りは全て掻き消されてしまう。サーヴァントやフォーク、チェンなどの逆竜巻コマンドを設置してHJやDで距離を詰めていくのが妥当といえる。弾速の速いマジックスターソードや6Cで設置中に不意打ちを食らう可能性があるので注意。</p>

2.空対空

近距離	<p>相手に射撃のフォローがなければJA、J8A、J2Aで落としにいく。が、射撃を撒かれていると逆にこちらが狩られてしまうことが多い。上手くフォローが効いてない状態を狙って落としにいくのが基本。</p> <p>空中クローズの判定が極悪で、こちらの打撃を全て潰すことが可能。低空クローズはガードしても確反がほぼ取れず非常に強力な選択肢となる、要注意。持続の終わり際を見極めてJ6AやBを差し込んだり、着地にCを重ねて置いてグレイズ狩り、ガードを迫るのも有効。</p> <p>相手のJ6A、JAは意外と強いためフォローがない状態でもこちらが落ちることも多い。ダッシュを重ねられると死が見えるため距離の調整が大事。</p>
中距離	<p>こちらも近距離と同じ、射撃が撒かれている状況ではうかつに飛び込まないことがどの位置でも共通の課題といえる。</p> <p>奇襲でJ6Aを叩き込みに行くのもアリ。ただし読まれていると結界 打撃で反確のうえ射撃で簡単に落ちるので振りすぎに注意。</p>
遠距離	<p>これといってできることはない。この距離で空中にいてもグレイズの切れ目に射撃が飛んできてガード 結界せざるをえなくなるので地上に降りるかダッシュで飛び込むかしたほうが無難。</p>

3.地対空

近距離	<p>ロケットキックアップ、2C対空が有効。射撃と一緒に飛んできた場合はロケットキックアップかスペカでしか打ち落とせないためキックアップは欠かせない。が、クレイドルによるD攻撃への有利が消えるため一長一短、人の好みといえる。</p> <p>単身での飛込みには2C、上りJAやクレイドルも有効となる。</p> <p>とにかく固められるとヤバいので飛び込みはきっちり落としていきたい。</p>
-----	--

中距離	こちらも近距離とほぼ同じ。飛び込み落としが主となる。相手が浮いているだけならJAを当てて落としに行く。攻めにくい相手だが守ってばかりではほぼ不利と言える。落としに行く場合は低空クローズ、J6Aの反撃に注意。
遠距離	とりあえずサーヴァントを撒いてD、HJで距離を詰めるか相手の射撃をグレイズして一旦様子を見るか。とりあえずあまり良い位置ではないだろう。

4.空対地

近距離	地上クローズアップマジックによる対空が強力、こちらもガードしてもほぼ確反を取れない。また、硬直を射撃でキャンセルできるためガードしても有利になるとはいえない。姿勢の低い2Bによる対空も厄介、こちらにはJ2Cを入れるとそのまま貫通してくれる。クローズに気をつけながらJA、J2Aを当てに行くことになるだろう。めくりJ6Aもなかなか強力な選択肢となる。こちらがチキンガードをして上空に放り上げられた場合は結界しないとあっという間に割れる。結局霊球-1なのであまりチキンガードは推奨しない。おまけに空中ガード不可でそこそこ上にも攻撃判定のある3Aがあるためやっぱり推奨できない。
中距離	こちらも近距離とほぼ同じ。様子見でJ2B、J2Cを重ねるのも有り。うかつなタイミングで飛び込まないように様子見は大事。
遠距離	これといってできることはない。空中ダッシュや地上に降りてのダッシュで距離を詰めよう。

- 起き攻め

無敵切り返しはインスクライブレッドソウルのみ。普段どおりの起き攻めをしよう。パーフェクトメイドは当て身発生まで時間がかかるので打撃重ねをしっかりとすればまず当たらない。クローズアップマジックも打撃無敵がでがかりの足元のためまず機能しない。相手の起き攻めは強力なため専用の対処法を上記に記載しているため参考に。スペルやスキルを使う以外にもJCを撒いてから打撃を重ねる、などといったものもある。これに対してはロケットキックアップなどが有効、バックステップも有り。判断が追いつかない場合はとりあえずガードするのが良いだろうか。

- 切り返しポイント

技名	備考を記入
----	-------

- ガード後反撃確定ポイント

技名	備考を記入
----	-------

スキル考察

236	備考を記入		
<table border="1" style="display: inline-table;"> <tr> <td style="text-align: center;">×</td> <td style="text-align: center;">×</td> <td style="text-align: center;">×</td> </tr> </table>		×	×
×	×	×	

623 × × ×	備考を記入
214 × × ×	備考を記入
22 × ×	備考を記入

注意する天候

快晴	備考を記入
霧雨	備考を記入
曇天	備考を記入
蒼天	備考を記入
雹	備考を記入
花雲	相手の打撃はクローズアップのみ。うどんげみたい。調子に乗ってウォーク・アロー連打しているとパーフェクトメイドの餌食になる。
濃霧	備考を記入
雪	備考を記入
天気雨	備考を記入
疎雨	備考を記入
風雨	備考を記入
晴嵐	備考を記入
川霧	備考を記入
台風	備考を記入
極光	備考を記入

固め・連携対策

- 回避結界の狙い所

赤字 が結界ポイント

コマンドを入力

備考を入力

コマンドを入力

備考を入力

攻略意見

名前:
