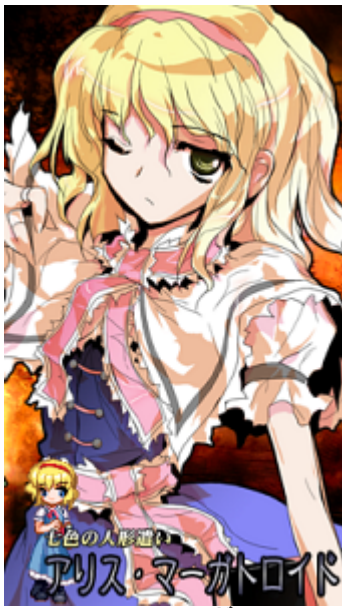


## キャラ対策「アリス・マーガトロイド」



アリス・マーガトロイド

### キャラ概要

- ・東方作品準レギュラー。
- ・能力は「主に魔法を扱う程度の能力」または「人形を操る程度の能力」
- ・人形を使った弾幕を得意とする。
- ・手先の器用さは幻想郷でも随一。

### 特徴

- 能力どおり人形を使った戦闘を得意とする。
- ・その人形を使った攻撃は時間差をおいて迫ってきたり直接的に飛んできたりと変幻自在。

攻略wikiはこちらです。 [緋想天アリス・マーガトロイド攻略 @ ウィキ](#)  
[アリス側 対レミリア対策](#)

## 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
	注力「トリップワイヤー」	完全無敵	設置してある人形と糸に攻撃判定が発生する無敵技。 <ul style="list-style-type: none"><li>・ 人形自体にも判定がある。むしろこっちのほうが痛い。</li><li>・ 発生は遅めだがガードすると反撃はほぼ不可能。</li><li>・ 人形設置が行われていなかった場合は何も起きない。</li><li>・ 完全無敵は攻撃発生後少力で切れる。しかし糸の判定がアリスの体の中心にもあるため近Aなどを重ねるのはちょっと危ない。ウォークで飛ばし槍系スペカを当てるか、サーヴァントを展開して優位に立とう。</li></ul>

- ・ 警戒したい基本行動

### 打撃


人形を使った打撃は中距離で圧倒的な判定の広さを持つ。なるべく素早く近距離戦に移行したい。  
遠A・6A・J6Aの間合いではきっちりガードを固めること。食らうと画面端まで吹っ飛び、その間に人形を設置された非常に不利な状態になる。DAはガード後は実質微不利。入れ込み近Aが読めているならクレイドルで反撃可能。ここは読み合い。DBはジャンプ狩り・地上射撃潰し・人形射撃との波状攻撃でちくちく使われるので相手の癖を早くつかむ



**射撃** 人形からの通常射撃に気を付けること。硬直が長いうえ連続で食らうとかなり痛いダメージになる。ガードしても硬直し削りもかなりのためグレイズして逃げていきたい。

・ 要注意スペルカード

画像	スペルカード名	概要
	戦符「リトルレギオン」	6体の人形を放ち円を広げる形で攻撃する。 ・ 範囲が広めで当たると硬直が長いので追撃を受ける可能性がある。 ・ 主にコンボ用だが固めにも使われる。グレイズ可だがグレイズ狩りに注意。
	呪符「上海人形」	上海人形から直線レーザーを放つ。 ・ 発生が速いうえ削り性能が高くコストも低いのでコンボや固めに使われる。 ・ 人形とアリスの間に判定はない。無敵もないので回避できればフルコンを入れれる。
	魔操「リターンイナニメトネス」	アリスのエースカード。 ・ 隙が小さく判定が上方向にも非常に広い。 ・ 空中ガード不可なので空中でダッシュを使い切ったら非常に危険。これを利用して相手を拘束してからリターンを投げて確定ダメージを取る連携もある。 ・ 基本はコンボだが上記のように空中ガード付加の性質を利用した連携もあるので注意。 ・ 空ダを使い切った後に使われたらアローやシーリングでグレイズするのもあり。
	呪詛「蓬莱人形」	アリスのエースカードその2。上海人形の上位スペル。6倍上海。 ・ 発生がそこそこ、範囲も広い、隙も小さい。威力はコスト4では破格で6Aなどからも繋がる。 ・ グレイズ時は大幅に霊力を削られる（約霊球4.5）がガード時は全然削れない（霊球0.7程度）不思議な性質を持つ。ぶっぱされたらとりあえずガード。
	紅符「和蘭人形」	アリスのエースカードその3。相手を基準とし画面を分断する巨大な十字架上のレーザーを発射する人形を射出する。 ・ 発生がそこそこで拘束力が凄まじく、範囲も広いかわしても行動を制限される。 ・ 隙が小さいため相手を拘束中にアリスは動ける。ガードしてたらまず割れる。 ・ ちなみに発生保障つき。注意。また、コンボに使われるととんでもないダメージが出ることも。

・ 要注意スキル

	人形振起	C射撃で設置しておいた人形の周囲に攻撃判定を持たせる必殺技。 ・ 無警戒に人形の上にいると意外と当たりやすく、複数HITのため硬直しコンボをもらいやすい。微ホーミングを持つので近くは危険。 ・ 地味に回避結界不可能。そして地味に重要。地味じゃない。使われるとわかる。人形怖い。 ・ モーションが大きくちょっと長めなのでウォークが間に合うかもしれない。
---	------	--

	<p>人形 帰巢</p>	<p>攻撃判定をもつ人形を1体前方もしくは斜め上になげる特殊技。          ・人形は往復し、Lv3以上になると往路と復路の判定が別々になるため非常にやっかい。          ・主に対空、連携、コンボなどに用いられる。対空技としてまともに機能するのはこの技だけ、つまりスキカを引くまでまともな対空技は無い。          ・高Lvor疎雨の帰巢はかなり怖い。不用意に打撃を振らず安全な場所に逃げる。これも事前モーションが分かりやすく警戒していれば潰せるかも。</p>
	<p>人形 千槍</p>	<p>周囲から出現した無数の人形が正面に刺突攻撃を繰り返す特殊技。アリス唯一の打撃属性の特殊技。          ・グレイズ狩り、DAからの連携、裏択、コンボなど用途は多い。          ・ガードしても反撃は困難。刺突位置はある程度ランダム。Cクレイドルで返せたり返せなかったり。間が半キャラ分程度なら確実に勝てるが。</p>

- ・クラッシュ属性付きの攻撃

**技名** 備考を記入

### 基本戦術

基本的にいかにして遠A・6A・J6Aをかいくぐってを近距離に持ち込むかが鍵となる。逆にアリス側の狙いである人形射撃と打撃を同時に受ける状況だけはなんとしても避けたい。千槍・帰巢などスキカに優秀な技があり、長引くと不利になるので早期決着が望ましい。C人形はなるべく射撃で壊す。壊せないと判断したら本体の打撃に注意しつつ早めに人形の後ろに回って安全を確保。ガードさせられるとピンチ。

### 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

<p>近 距 離</p>	<p>レミ側圧倒的有利な位置関係。立ちA刻み・DA・D2Aに射撃を混ぜてラッシュをかける。こちらの遠Aが当たるくらいが打撃ポケットの間合いになる。不意のDAに注意。たいてい上に逃げようとする。</p>
<p>中 距 離</p>	<p>アリス6Aとこちらの射撃の刺し合いになる。6Aの間合いではガードを固め、6Aの当たらない位置からB射撃。アリス側としてはある程度先読みで6Aを振る必要があるのでこれを潰して攻めの布石を作る。6Aが潰されるとこちらのBの出係りを潰そうとしてDBを混ぜるようになるのでBの打ち方がワンパにならないように注意。ガード仕込みの前Jもおすすめ。足下を狙われない限り近距離戦に持ち込める。</p>
<p>遠 距 離</p>	<p>射撃撃ったりガード仕込みのHJで一気に近づいたり。くれぐれも6Aの間合いにダッシュで飛び込まないように。</p>

#### 2.空対空

<p>近 距 離</p>	<p>近距離は地対地と同じように有利。しかし持続が少し長めなのでそこは気をつけておこう。</p>
----------------------	--

中距離	J6Aの脅威。空中で中距離は非常に危険なのでなるべく避けたいところ。しかしJ6Aをガードできると裏に回避結界で回り近距離戦orこちらのJ6Aの間合いになるので狙ってみるのもいい。
遠距離	アリスの射撃は空中も地上もあまり変化はない。射撃をまいて落ち着いて接近しよう。

### 3.地対空

近距離	飛び込みJA・J2Aに注意。しかし6Aに比べると判定は大きくないのでクレイドルを狙うチャンスではある。
中距離	低空J6Aに注意。持続は結構長い。あとは帰巢も斜めに飛んでくるため注意が要る。
遠距離	C射撃やB射撃を刺して落とすのが良いだろう。距離次第では人形設置に合わせてキックアップやフォークが刺せることも。

### 4.空対地

近距離	かなり有利。3A・帰巢・千槍に注意する。しかしどれも発生が遅いため差し込む機会は大いにある。接近する段階でくれぐれも6Aのあたる高度にいないこと。
中距離	高さ次第では帰巢くらいしか当たらない位置。射撃と高度に注意しつつ接近戦に移行しよう。
遠距離	溜めCに注意。射撃をまきつつチャンスを窺う。人形の展開に気が行ってアローにもたまたま刺さってくれる。

- 起き攻め

無敵技がほとんどないため安心して起き攻めができる。しかし位置が離れたらすぐに距離別の対応に移ること。不用意に追いかけると6Aのエサ。












- 切り返しポイント

技名	運送手段は多くないため、素早く上に逃げることで回避可能。6Aを降らせるとほぼこちらのターンに持っていける。
----	---

- ガード後反撃確定ポイント

技名	アリスはガードするとそのまま中距離に運ばれることが多いためあまり反撃ポイントはない。次が打撃と読んでのクレイドルは近めの中距離までなら可能。
----	--

## スキル考察

236   	ウォークを推奨。固め抜けや人形の設置読みで差し込む等撃つチャンスはある。
623   	相手にDAや近めの6Aが多ければクレイドル、空中からの射撃が多ければロケット。どちらでもチャンスはあるのでお好みで。
214   	攻めの起点にサーヴァント、人形設置読みのフォーク。アリスはグレイズ攻撃が多くないためサーヴァントのほうが賢明か。
22  	あまり変わらないが、シーリングがお勧め。真上から落ちるとアリス側はガードしかできない。アリスは射撃が人形から撃たれるため射撃ももらいにくい。だがやはり連打は禁物。

### 注意する天候

快晴	あまり変化なし。
霧雨	あまり変わらないが、リターンや和蘭人形に注意。尋常じゃないダメージを受けかねない。
曇天	あまり変化なし。
蒼天	あまり変化なし。
雹	あまり変化なし。
花曇	アリスはグレイズ技に乏しく、射撃も発生が遅かったりと結構有利に立ち回れたりする。B・Cに刺さらないようにC射やウォークを撃っていこう。
濃霧	あまり変化なし。
雪	隠される可能性が高いが重要なスキカを消していきたいところ。
天気雨	アリスの近Aはレミアアより遅いため、割るとフルコンを入れやすい。
疎雨	アリスはスキルレベルの影響が大きい。相手のスキルカードの状態を確認し丁寧に動くようにしよう。とくに帰巢に注意。
風雨	あまり変化なし。

晴嵐	あまり変化なし。
川霧	近距離戦に行こうとしたら斥力により危険な中距離に・・・という悪夢が発生する。近距離戦を挑むなら常にガードを意識すること。
台風	DA連打、AAAAに注意。この天候では硬直の長い6Aは的ではない。ガンガンせめてダメージ勝ちしよう。
極光	各天候の対策を素早く行動に移したい。川霧を優先してチェック。

## 固め・連携対策

### ・回避結界の狙い所

- 。アリスの固めは確定割りや固め抜け狩りが多いため非常にきつい。レミリアの回避結界なら近距離に入り込むこともできるが、読まれないようにしよう。

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:

書き込む