

## キャラ対策「永江 衣玖」



永江 衣玖

### キャラ概要

- ・ 竜宮の使いと呼ばれ、一応妖怪。
- ・ 能力は「空気を読む程度の能力」
- ・ 今作初出。スペルカード使用のポーズで多くの人を魅了した。
- ・ 東方作品初の電気タイプ。

### 特徴

雷を模した射撃と羽衣を使った打撃が強いキャラクター。苦手な人も多いとか。

攻略wikiはこちらです。 [永江衣玖 攻略wiki](#)  
[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
	雷符「エレキテルの龍宮」	完全無敵	入力から攻撃終了まで完全無敵を持つスペルカード。 ・ グレイズ・ガードが可能で発動も遅めのため見てからダッシュやハイジャンプで間に合うことが多い。 ・ 範囲が縦に広く無敵が長い後だし不夜城も撃ち負けるが、グレイズが続くバットレディやグングニルなら一方的に勝つことができる。スカデビも、もちろん勝てる。

- ・ 警戒したい基本行動





打撃	羽衣を使った打撃、特にJ2Aは判定が異常に広く袖が届いていないところにまで攻撃判定があるが、密着だと当たらない。全体的にゆったりと動くので十分警戒していれば対策は可能。J6Aは若干出が早く密着でも当たるが、慣性にブレーキが掛かり外すと隙が大きい。
射撃	基本的に相殺強度は低い。持続に優れる5C、弾速に優れる6Cがある。遠距離でサーヴァントを展開するときは6Cに注意する必要がある。スキカの龍の眼は非常に堅いので注意。

- ・ 要注意スペルカード

画像	スペルカード名	概要
----	---------	----

	魚符「龍魚ドリル」	<p>グレイズしながら巨大ドリルを展開する打撃のスペルカード。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・異常に範囲が広く打撃属性なためレミアの場合ダッシュ先に置かれると被弾が確定する(ダメージは低くなりやすいが)</li> <li>・また縦にもそこそこ判定があるため上に逃げる時も注意するように。</li> <li>・衣玖の当たり判定が衣玖の袖のあたりまでにしかなく、打撃だからと言ってドリルの先端からクレイドルをするとコマンドなら無敵が切れ、デーモンキングだと飛び越えてしまうこともある。</li> <li>・ガードしても反確にはならないが、相手の有効なカードを消費させることができたのでよしとしよう。</li> </ul>
---	-----------	---

・ 要注意スキル

	龍魚の一撃	<p>龍魚ドリルの縮小版の打撃必殺技。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・グレイズが消え、範囲は狭くなったがやはり打撃属性でダッシュ先に置かれると確定しやすい。この間合いにいるときは常に警戒するように。グレイズ狩り要員その1。</li> </ul>
	羽衣は水の如く	<p>入力後少しからガードが発生し、ガードが切れた後に打撃を行う必殺技。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・入力～ガード発生とガード～打撃に隙間があるため潰すこともできるが、隙間が大きくないためおとなしくガードが当たらない位置に逃げて射撃を重ねたほうが賢明。</li> <li>・ちなみに普通のガードなので霊力を減らすとクラッシュできる。</li> <li>・立ってるモーションから立ちガードかと思いきや、下段打撃で霊力が削れない。</li> <li>・ちなみにJ6Aを衣玖の帽子の触角(?)に向けて撃つとガードされても反撃を非常に受けにくい。</li> </ul>
	龍神の怒り	<p>キューピーンの声とともに雷を待機させ、任意のタイミングに落とすことができる特殊技。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・即効性はないが、固めに移行しようとしたときや離れて射撃してる時に落とされるなど受け身で強い技。単発の威力も高い。足元が光ったら雷が落ちてくるのでガードかグレイズをしよう。</li> <li>・B版はこちら、C版は衣玖の上から雷が落ちてくる。ホールドしてる間はB版ならB射、C版ならC射ができないので見分けることができる。</li> </ul>
	龍の眼	<p>相殺判定の強い、ゆっくり進む射撃を放つ特殊技。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・距離が離れれば離れるほど広くなり、回転する判定のためタイミングによっては上にも広い判定になる。</li> <li>・相殺判定が非常に強い。B射・C射・サーヴァントは軒並み飲み込まれてしまう。溜Cの3発でようやく相殺。</li> <li>・ガードすると消え、1発ずつしか出すことができないため、わざとガードして射撃を通したりC射を多く背負えばある程度動けるようになる。当たると持ち上げられ、距離次第で手痛いコンボに。くれぐれもグレイズ狩りには注意。</li> </ul>

・ クラッシュ属性つきの攻撃

技名	備考を記入
----	-------

## 基本戦術

密着できれば圧倒的に有利。6C、袖、ドリルをかい潜って接近し、打撃で一気にライフを削ろう。相手の空気を読む能力に注意しつつ、常に接近することを意識した立ち回りをするとチャンスが広がる、はず。

射撃戦は6Cに注意していれば大して不利ではないので（龍の眼が出るまでは）、基本どおり射撃付きで接近し接近戦に持ち込む。

射撃を撒くときは相手と高度を合わせない。

相手が飛んできたらまずJ2Aを警戒する。バックジャンプしてもJ2Aに引っかかる可能性は高い。J2A・J6Aは低空でなければ空中ガード後前結界でJ6Aが間に合うらしい。

相手がJ2Aを振りたそうな動きをしていたら、ちょっと早めに2Cしておくタイミングを絞ることができる。

相手も簡単に引っかかってはくれないだろうが、予防の気持ちで、龍の眼が出たら・・・カリスマでなんとかする！

## 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	至近距離は有利。動きが緩慢なので追い駆けるのも容易。しかし、衣玖の遠Aは発生こそ遅いものの(16F)攻撃判定が長く、遠A始動のスペカコンボもあるのでびみょーな距離にいると結構危ない。相手に近づくときは射撃とともに一気に近づくべし。ちなみに近A発生が8Fと案外早いので注意。地味に2Aのリーチ、判定が強く、3Aから漏れなくコンボに繋がるので、少しでも距離が離れた場合、遠A同様に注意が必要。
中距離	6CとJ2A、ドリルが猛威を振るう距離。Cもガードすると長時間拘束され、固めに持ち込まれる可能性もある。この距離に留まるよりは、隙を見て一気に接近するか、距離を取って仕切りなおした方がいい。
遠距離	サーヴァントを設置する時は速射の6Cが飛んでこないか注意。ここまで離れると多くの場合龍の眼を出してくるのでちょっと困る。ここで出来ることは射撃を撒くことだけなので、様子を伺いつつ接近しよう。

### 2.空対空

近距離	衣玖のJAは遠A同様、前方に強力な判定がある。が、発生が12Fと遅いので無闇に突っ込まなければ大丈夫。真下も安全。J2A、J6Aゾーンに入ったらまずガードを心がけたい。射撃付で突っ込む場合もJ2Aで射撃が届く前に撃ち落とされないよう注意。
中距離	速射の6Cと、やはり袖が脅威。空気を読まれると射撃を潰され、打撃は届かず手出しできないので、一気に接近できなさそうな場合はすぐに退いて遠距離で様子を見る方が安全。
遠距離	6Cと龍の眼以外の手段は無いが、こちらを選択肢は限られる。

### 3.地対空

近距離	至近距離なら安全。衣玖には真下への攻撃手段がないため2CやJAなんかで落とせるといい。ただ、すこし離れて魔のJ2Aゾーンに入った場合は十分気をつけること。前飛翔からのJ2Aは異常な射程距離を持つ。向こうもJ2Aを狙いたいので、ここでなんとかすればなんとかなる。と思う。不夜城があれば、セットするだけで牽制効果が高い。飛翔速度が遅いので、キックアップはそれなりに有効。
-----	---

<b>中距離</b>	袖と伸びてくる羽衣とJ2Aに注意。お嬢様のDの軌道だと、下を潜るのは危険。袖の射程外に退いて射撃を撒くか、そもそもこの距離で上を取られないようにしたい。
<b>遠距離</b>	お互いに牽制の射撃を撒く程度か。接近する場合は伸びてくる袖に注意。

#### 4.空対地

<b>近距離</b>	対空迎撃は水羽衣、フィーバー、吐息程度なので、ガードorグレイズが間に合うことが多い。相手の動き、手札を確認してから落ち着いて飛び込み、地対地の打撃戦に持ち込もう。
<b>中距離</b>	上記の対空迎撃に注意し、一気に接近、地上戦での打撃戦に持ち込むのが理想。下がりつつ低空J6Aを刺されるかも知れないが空振るとリスクが非常に大きく、こちらが壁を背にしていない限り大した追撃もされないの、やはり強気に攻めていいと思う。
<b>遠距離</b>	こちらの射撃に対しては6Cの速射を刺されるので、軸をずらせば安全に撃てる。が、特に優位に立てるワケでもなく、龍の眼を引かれると射撃が通らず不利に。遠距離でも接近することを意識した立ち回りがオススメ。

- 起き攻め

切り返しは霊撃、ガー反と超フィーバー、MAX時のフィーバーしか無い。

なので、基本通りの起き攻めでOKと思われる。

移動速度は遅いが近Aの発生は8Fと遅くないので、打撃を重ねる場合はしっかりタイミングを合わせよう。

ただし、衣玖さんの移動起き上がりの移動距離は全キャラ中最長なので、この点には注意、逃げる余裕を与えず、一気に攻めよう。

- 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				
<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center;">×</td> <td style="text-align: center;">×</td> <td style="text-align: center;">×</td> </tr> </table>	×	×	×	備考を記入
×	×	×		
623				
<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center;">×</td> <td style="text-align: center;">×</td> <td style="text-align: center;">×</td> </tr> </table>	×	×	×	備考を記入
×	×	×		

214	備考を記入
× × ×	
22	
× ×	備考を記入

### 注意する天候

<b>快晴</b>	飛翔性能が更にUPし、袖の脅威が増す。接近しても、すぐに回避結界で逃げられる。
<b>霧雨</b>	備考を記入
<b>曇天</b>	3コスに優秀なスペカが多いので注意。ってお嬢様も同じか。
<b>蒼天</b>	備考を記入
<b>雹</b>	備考を記入
<b>花雲</b>	袖の脅威からは開放されるが...
<b>濃霧</b>	備考を記入
<b>雪</b>	超ドリル以外は能動的に使えるカードが少ない分、若干有利。
<b>天気雨</b>	速度が速い分、お嬢様が有利か。
<b>疎雨</b>	通常技のフィーバーの出始めに無敵が追加されるので、切り返しには注意。
<b>風雨</b>	備考を記入
<b>晴嵐</b>	備考を記入
<b>川霧</b>	こちらは得意の接近戦が封じられ、相手は得意な袖の距離になるので危険。
<b>台風</b>	持ち天候だけあって、スペカ次第では脅威的な強さを発揮することも。
<b>極光</b>	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

---

- 当たり前だが、袖の射程を見切る。 - 名無しさん 2008-10-18 09:43:37
- エレキテルの龍宮は確かに不夜城だと負けやすいけど槍系と悪女で一方的に勝てる。相手がセットしたらセットしとくと良いかも - 名無しさん 2008-11-04 18:03:52
- 竜宮スカデビだったら暗転見ながら勝てたよ - 名無しさん 2008-12-21 17:08:59
- スレから追記。元書き主感謝。 - 名無しさん 2009-01-19 21:39:42

名前:

書き込む

