

通常技 - Normal Art

- 霊力削りはガードさせた場合に減らせる霊力の数です。
- 打撃系(緑数字) はガード方向を間違えた時に霊力が減り、射撃系(青数字) はガード方向に関わらず霊力が減ります。
- 硬直差は左から、ヒット時/ガード時/ガードミス時でプラスで有利。
- 技全体のフレームは 発生+持続+硬直-1

+ ...

地上

基本的に空中ガード不可

A (近A1段目)



ダメージ	rate	limit	判定	霊力削り	特殊	発生	持続	硬直	硬直差
200	98	0	上段(小)	0	-	7	2	9	0 -1 -

近A最速組み

AA (近A2段目)



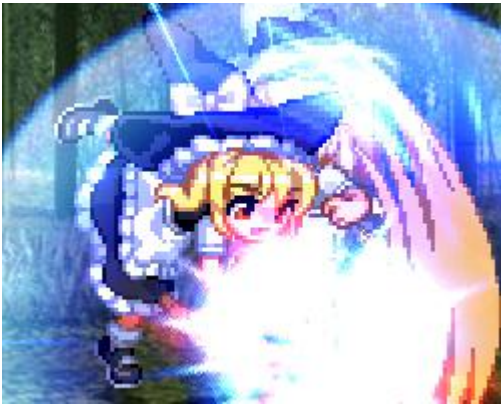
ダメージ	rate	limit	判定	霊力削り	特殊	発生	持続	硬直	硬直差
200	98	0	上段(小)	0	-	7	2	9	0 -1 -

AAA (近A3段目)



ダメージ rate limit 判定 霊力削り 特殊 発生 持続 硬直 硬直差
 550 92 0 中段(中) 1 - 9 5 13 0-2+2
 近Aを出したときに相手との距離が離れていると外す場合がある
 固めの時、結界ポイントとなるのでわざと出さないのもアリ
 結界を読んでミアズマ、レイラインで狩れるがおすすめできない

AAAA (近A4段目)



ダメージ rate limit 判定 霊力削り 特殊 発生 持続 硬直 硬直差
 900 80 40 中段(大) 1 Smash Attack 15 2 28 - -8 -2
 ほとんどのスペカがこの後に繋がる
 一部キャラを除いて遠Aで追撃ができる

遠A



ダメージ rate limit 判定 霊力削り 特殊 発生 持続 硬直 硬直差
 500 92 0 中段(中) 1 - 9 5 15 -2-4-0
 けっこう前進する
 発生が早いので強気に出していける とりあえずだしとけ
 端で空中ヒットしたらどうしようもない

2A



ダメージ rate limit 判定 霊力削り 特殊 発生 持続 硬直 硬直差
 500 92 0 下段(中) 1 - 10 4 13 +1-1+3

連打はできない
固めでは遠Aとともに早い発生を生かしてガード方向を揺さぶれる

3A



ダメージ rate limit 判定 霊力削り 特殊 発生持続硬直硬直差
900 80 40 下段(大) 1 Rift Attack 16 3 26 -4-7-1
魔理沙の中では割とリーチの長い技
画面端付近でヒットした場合C射が繋がる

溜3A



ダメージ rate limit 判定 霊力削り 特殊 発生持続硬直硬直差
1000 80 40 下段(大) 5 Smash Attack 31 3 30 - -11 -
クラッシュ技 一部キャラには割った後フルコンができる
溜6Aが非常に使いにくいので、魔理沙のクラッシュ技は実質これだけ

6A



ダメージ rate limit 判定 霊力削り 特殊 発生持続硬直硬直差
900 85 40 中段(大) 1 Smash Attack 16 24 30 -29-32-26
空中ガード可
前進するヒップアタック
入力開始～地上着地まで下段無敵な素敵仕様 妖夢の6Aすらもかわす
下段技を多様してくる相手なら、相手の技を読んで6Aを出すのもアリ

6Aを出しっぱなしでは非常に隙が多いが、ヒット後に必殺技以上でキャンセルが可能
 グラウンドスターダストがキャンセルに用いられやすい
 早めに出せばGSDが爆発し、相手との距離が離れるが反撃はもらわない
 遅めに出せばGSDの発生が着地でキャンセルされ固め続行できるが、相手に割り込まれやすい

溜6A



ダメージ rate limit 判定 霊力削り 特殊 発生 持続 硬直 硬直差
 1100 80 40 中段(大) 5 Smash Attack 28 28 30 -33-36-
 空中ガード可
 6Aと同様に入力開始～地上着地まで下段無敵 攻撃中はグレイズ
 空中でキャンセルはできないものの、着地後に必殺技以上でキャンセル可能
 ミアズマやペロシティでキャンセルすれば隙は無くなる

ダッシュ技

DA



ダメージ rate limit 判定 霊力削り 特殊 発生 持続 硬直 硬直差
 550 90 0 上段(大) 0 - 13 2 24 -1 -4 -

移動距離と少ない硬直のため、魔理沙の地上攻めのお供
 ガードされても近Aで攻めを継続できないことも無いが、相手が近A最速組みの場合割り込まれることがある
 攻め側はコマンドを先行入力できるのに対して、守り側はできないのでやや攻め有利か

DB



ダメージ rate limit 判定 霊力削り 特殊 発生 持続 硬直 硬直差
 650 85 40 射撃 1 Smash Attack 13 7 17 +1 -2 -
 空中ガード可

くらった相手を画面端まで吹き飛ばす魔理沙らしい技
 DAの性能に埋もれがちだが、長い持続、少ない硬直、そして霊力を1つ削る優秀な技
 画面端でDBで割った場合フルコンを繋げられるが、なかなかくらくしてくれない
 射撃判定なので、起き上がりに打撃無敵の昇竜してくる相手に重ねておくと相手が吹っ飛ぶ
 ダッシュでグレイズされても凹まない

DC



ダメージ rate limit 判定 霊力削り 特殊 発生 持続 硬直 硬直差
 1100 75 40 中段(特大) 1 Smash Attack 15 4 40 ダウン -16-12

前進しながら箒を叩きつける
 上のほうにも判定は広いので空中にいる相手を叩き落としたり、相手のHJを読んでHJ狩りに使える
 ガードされるとほぼ反撃確定なのでご利用は計画的に

空中

JA



ダメージ rate limit 判定 霊力削り 特殊 発生 持続 硬直 硬直差
 500 92 0 中段(中) 1 - 8 2 21 -5-7-3
 発生は早いものの、リーチや持続はそれほどたいしたことは無い
 とりあえず振っていると他キャラのJAに潰されることも

J6A



ダメージ rate limit 判定 霊力削り 特殊 発生 持続 硬直 硬直差
 850 85 40 中段(大) 1 Smash Attack 13 2 28 -5-8-2
 前方に衝撃波を放つ 相手は飛ぶ
 リーチが広く、発生も早いので魔理沙の空中戦の主力となる
 使った後は反動で後ろに下がってしまうので反撃をもらいにくい

溜J6A



ダメージ rate limit 判定 霊力削り 特殊 発生 持続 硬直 硬直差
 800 85 40 中段(大)/射撃 1/2 - 21 - 30 - - -
 元気玉を放ち、ガードさせると霊力を1つ、下段ガードならば2つ削る
 が、下段ガードすることなんてまず無いし、そもそも放つ機会が無い

J2A



ダメージ rate limit 判定 霊力削り 特殊 発生 持続 硬直 硬直差
 900 80 25 中段(大) 1 Smash Attack 16 4 26 -5-8-2
 下方に衝撃波を放つ

固めや起き上がりにJ2Aでめくりができる

溜J2A



ダメージ	rate	limit	判定	霊力削り	特殊	発生	持続	硬直	硬直差
800	85	40	中段(大)	/射撃	1/2	-	23	-	25 - - -

元気玉を放ち、ガードさせると霊力を1つ、下段ガードならば2つ削るが、J6Aと同じように活躍する機会はそうそうこないだろう

J8A



ダメージ	rate	limit	判定	霊力削り	特殊	発生	持続	硬直	硬直差
900	85	40	中段(大)?	1	Rift Attack	10	11	30	-16-19-13

箒で上空の相手をつく リーチは箒の先端部分にしかない

上空の相手には強いが、外した場合ジャンプ程度の高さならば着地まで行動できないので注意

射撃

B



コマンド判定ダメージ霊力削り特徴
 B 射撃 350 × 3 0.33 × 3 3wayマジックミサイル 溜めると5wayに

6B



コマンド判定ダメージ霊力削り特徴
 6B 射撃 350 × 3 0.33 × 3 斜め上に3wayマジックミサイル 溜めると5wayに

2B



コマンド	判定	ダメージ	霊力削り	特徴
2B	射撃	100 × 12	0.1 × 12	前方に星マシンガン ボタン押しっぱなしで射程は徐々に延びていき途中でキャンセルも出来る 最大12ヒット

JB

コマンド判定ダメージ霊力削り特徴
 JB 射撃 350 × 3 0.33 × 3 前方3wayマジックミサイル 溜めると5way

J2B

コマンド判定ダメージ霊力削り特徴
 J2B 射撃 350 × 3 0.33 × 3 斜め下に3wayマジックミサイル 溜めると5way

C



コマンド	判定	ダメージ	霊力削り	特徴
C	射撃	100+450 × 3	0.1+0.34 × 3	ホーミングするナパーム、相手や射撃にあたると爆発し爆風がしばらく残る。

溜C



コマンド	判定	ダメージ	霊力削り	特徴
溜C	射撃	100+550 × 5	0.1+0.34 × 5	ホーミングするナパーム、相手や射撃にあたると爆発し爆風がしばらく残る

6C



コマンド	判定	ダメージ	霊力削り	特徴
6C	射撃	150 × 10	0.125 × 10	ナロースパークの簡易版 射程は横に無限 溜めてもダメージは増えない 2ヒット目からキャンセル可能で最大10ヒット

2C



コマ 判 ダ 霊力 特徴
ンド 定 メー 削り
ジ

2C 射 500 1 グラウンドスターダストの簡易版 投擲距離はキャラ3人分 相手や地面に当たると爆発し爆風がしばらく残る
この技でコンボリミットを越えると魔方陣が出ているのにコンボリミットがリセットされてさらに追撃が出来る。ステラミサイルを使うと比較的に再現可能。

JC

コマンド判定ダメージ 霊力削り 特徴
JC 射撃 100+450 × 3 0.1+0.34 × 3 Cと同じ

溜JC

コマンド判定ダメージ 霊力削り 特徴
溜JC 射撃 100+550 × 5 0.1+0.34 × 5 溜Cと同じ

J6C

コマンド判定ダメージ 霊力削り 特徴
J6C 射撃 150 × 10 0.125 × 10 6Cと同じ 慣性があり、撃ちながら微妙に移動する

J2C

コマンド判定ダメージ 霊力削り 特徴
J2C 射撃 3 100+450 × 3 0.1+0.34 × 3 斜め下にナパームを撃つ 相手や射撃、地面に当たると爆発し爆風がしばらく残る

フレームデータ早見表

	ダメージ	rate	limit	判定	霊力削り	特殊	発生	持続	硬直	硬直差
A	200	98	0	上段(小)	0	-	7	2	9	0 -1 -
AA	200	98	0	上段(小)	0	-	7	2	9	0 -1 -
AAA	550	92	0	中段(中)	1	-	9	5	13	0 -2 +2
AAAA	900	80	40	中段(大)	1	Smash Attack	15	2	28	- -8 -2
遠A	500	92	0	中段(中)	1	-	9	5	15	-2 -4 -0
2A	500	92	0	下段(中)	1	-	10	4	13	+1 -1 +3
3A	900	80	40	下段(大)	1	Rift Attack	16	3	26	-4 -7 -1
溜3A	1000	80	40	下段(大)	5	Smash Attack	31	3	30	- -11-
6A	900	85	40	中段(大)	1	Smash Attack	16	24	30	-29 -32 -26
溜6A	1100	80	40	中段(大)	5	Smash Attack	28	28	30	-33 -36-

DA	550	90	0	上段(大)	0	-	13	2	24	-1	-4	-
DB	650	85	40	射撃	1	Smash Attack	13	7	17	+1	-2	-
DC	1100	75	40	中段(特大)	1	Smash Attack	15	4	40	-	-16	-12
JA	500	92	0	中段(中)	1	-	8	2	21	-	-	-
J6A	850	85	40	中段(大)	1	Smash Attack	13	2	28	-	-	-
溜J6A	800	85	40	中段/射撃	1/2	-	21	-	30	-	-	-
J2A	900	80	25	中段(大)	1	Smash Attack	16	4	26	-	-	-
溜J2A	800	85	40	中段/射撃	1/2	-	23	-	25	-	-	-
J8A	900	85	40	中段(大)?	1	Rift Attack	10	11	30	-	-	-