



- [アーケード/ストーリーでのボスキャラアンジェについて](#)

現在編集中

特殊技

マーリン魔術（仮名）（地/空）
6攻撃 / J6攻撃 / 3攻撃（3種類x3軌道）

ぬいぐるみのマーリンが青い光の粒子を飛ばす技。
歩く位の速度で進み、炸裂とともに攻撃判定が発生する。
ボタンにより飛距離または射出方向が代わり、
6攻撃は真横に撃ち、A<Cの順で攻撃発生地点が遠くなる。
3攻撃は斜め上に撃ち、A<Cの順で撃ち出す角度が下がる。
空中版はボタンで方向が変わり、Aが斜め上、Bが真横、Cが斜め下に撃つ。

対アンジェ時はエアリアル狙いで飛び込むと引っかかってしまうことがあり、結構鬱陶しい。

ジャンプC（- / 空）

フラフープのように腰の辺りでリングを回す多段ヒット技。
ジャンプ慣性がつくが、のぼりから着地まで攻撃判定が持続する。
キャシーなど、でかキャラ使用時にこれでまとわりつかれるとなかなかうざい。

うるさいあっち行け！（仮名）（地/-）

一応生き物らしいのに、何の躊躇いも無くマーリンをぶん回して殴る。
ふっ飛ばし属性。CPUは溜めてくる事は無いが5E。
吹っ飛ばされても追撃は滅多に来ないのでそんなには怖くないのだが、こちらの飛び込みに対しタイミングよく挟んでくることもあり、ラスボス版だとそこから何が飛んでくるか解らないので一応警戒しておくのもいい。

必殺技

そのきらめきはスターライト
2タメ8+攻（地/空）
4タメ6+攻（地/空）
8方向+攻（地/空）

どこぞの青い人狼を思い出させる突進技。
2タメ8で斜め上、4タメ6で正面へ突進し、A<Cの順で移動距離が伸びる。
途中で一度だけ方向転換が可能で、前、斜め45度、直角など様々な方向がある（八方向）。
判定の強さと発生の早さはかなりの物で、さらに方向転換、終了時ともに隙がほぼ無い。

CPUはかなりの頻度でこの技を連発してくるが、多段ヒットする技や判定の強い超必、ロック技などを持つキャラでない限りはガンガード安定。ちなみに即座に空中判定になるらしく、これでコマ投げをス

カされる事もしばしば、きら様涙目。

あなたに贈る幸せのかたち
623 + 攻撃 (地 / 空)

頭上の光の輪を目の前に出しシールドを張る当身技。当て身が成立するとシールドを前に押し出し、相手を真横へ吹き飛ばす。

空中版は当身中その場に停滞 (さすがにジャンプ慣性は付かない)。

上中下段を問わず成立し、発生が早い上に出始め無敵という意味不明な高性能っぷりを誇る。おまけに飛び道具の反射まで可能。

なお当て身判定は背中にもであるようだが、背面で当て身を取った場合はシールドを前に押し出す都合上、反撃技が当たらない事も。

お願い私をつかまえて
214 + 攻撃 (地 / -)

アンジェが透明になって後方へ移動する。A < Cの順で移動距離が伸びる。
発動 ~ 移動中は無敵だが、終わり際に隙がある。

超必殺技

このまなざしはムーンライト
236 + AB (地 / 空)
623 + AB (地 / -)

多段ヒット超必。微妙に前進しつつ頭上の光の輪を前に出し、そこからリング状のレーザーを飛ばしてくる。

236 + ABは正面、623 + ABは頭上に向けて放たれる。

攻撃範囲は馬鹿みたいに長く、画面端から画面端まで余裕で届く嫌らしい技。

CPUは突進からつなげてくる事が多い。

なお対空版は存在が疑われるくらい超レアな挙動なので見れたらラッキー。

突進がカウンターになりやすいためか突進キャンセルムーンライトは妙にダメージが高く、二度も喰らえばそれだけで瀕死になれる。

アンジェのゲージがある時は常にこれを意識して立ち回ること。

運が悪いと (突進x2 レーザー) x2という鬼連携を食らう事も...最速受け身などで抜けられるかは不明。

突撃がカス辺りで背後に回っていてもレーザーを出してくる場合があるが、その場合は空中受け身からホーミングで反撃も可能。

抱きしめたいよマーリン!
214 + AB (地 / -)

マーリンが足元をすくうように巨大化する超必。当たると上空に打ち上げられる。

発生からしばらくは完全無敵。相殺が起こらず、空中ガード不能。

ここから「あの流れ星にお願いを！」に派生する。

CPUはあんまり多用してこない技。

ゲージが複数本ある場合、あの流れ星にお願いを！に繋いでくる場合が多い。

あの流れ星にお願いを！
抱きしめたいよマーリン！中に41236 + AB (地 / -)

抱きしめたいよマーリン！から追加でできる1ゲージでの派生技。
マーリンが巨大化したまま魔法を使い上から隕石を降らせる。
抱きしめたいよ～がヒットしていなくても発動可能で、ガードさせれば反撃は受けない五分の状態に持ち込める。

CPUも抱きしめたいよ～がヒットしていなくても使ってくる。
超反応で繰り出される抱きしめたいよ～からカウンターで喰らうと最悪五割の体力を消し飛ばされる。変な話、見てから確実に避けられるCHの数百倍怖い。
なお高難度のラスボス時だと、吹き飛ばし セレスティアルゲート マーリン 流れ星というほぼ即死級のコンボを入れてくる事も...
人間でもAF中なら動きだけは再現可能？

クリティカルハート

乙女心は不安定なの！
AC・B・AC(地/-)

イギリス、ロンドンにあるビッグ・ベンを髣髴とさせる時計塔が落下してくる技。ほぼ画面全てを埋め尽くすサイズでガード不能な上、喰らうと体力の8割を吹き飛ばされるという一見トンデモ性能。
しかし持続は短く、見てからAF、プラスト、4Dなどの無敵行動で回避可能なので、降ってきても落ち着いて対処すれば回避できる。できればAFが堅実。
また、鋼アルカナの盾の範囲内にいると回避可能な事も確認されている。魔アルカナのミルワールは位置入れ替えと同時に時計台の落下自体を無かった事にしてしまう。まさにアンジェ涙目。
出始めからアンジェは完全無敵。

回避ポイントの大体の目安
発動したのち画面が引いて上空まで映し出された後、上から時計塔が落ちてくるのが見える。その時計塔が見えて1～2テンポ置いたくらいに各種無敵を出すと回避成功。
動体視力がしっかりしてる人は、キャラの頭上に迫るくらいまでひきつけておくと成功しやすい。

アーケード/ストーリーでのボスキャラアンジェについて

簡単な解説

いわゆる中ボスで、ラスボスも担当する。前作のラスボス、ミルドレッド・アヴァロンの姉。
見た目がミルドより年下なのは、幼い頃に聖霊界へ落ちて聖霊となったため(成長はその時で止まっている)。

ストーリーモードでは二度遭遇することになり、一度目は単独のアンジェ(アルカナ無し、超必ゲージ無限)との戦闘に。この戦闘はラウンド先取制にはいるが、プレイヤー側は一本先取すればOK。
二度目は常時AF展開性能の光アルカナを装備したラスボスアンジェとの戦闘になる。
アーケードモードではどちらとも違い、通常ゲージの単独アンジェ+光のアルカナがラストの相手。
(ただし光のアルカナは使用してこず、ステータス補正のみを得てる模様)

専用アルカナは光のアルカナ・ミルドレッド。
前作の最後に聖霊となったミルドレッドは物質界を離れて聖霊界に行き姉と再会。姉のアルカナとして、無茶をする姉を後ろからフォローする。

なお、その手にもったぬいぐるみ(?)の正体は聖霊界の魔術師マーリン。
殆ど台詞などもないため、出番の割には謎のキャラ。

性能・簡易攻略

アンジェ単体でもかなり優秀な技が揃っており、超反応気味なのも手伝って初見では大抵殺される。特に突進技が非常に厄介で、闇雲に飛び込むと大体これに狩られる。

だが、前作に続き相変わらず足元がお留守なようで下段を狙っていくと楽な模様。見た目は宙に浮いているが下段技はきっちり当たるので安心する事。

ラスボスの姉妹版ではさらに各種ミルドレッド技による固め、割り込みが加わるが、ミルドレッドを殴ると一時的にアンジェ独りに出来るので、その間にフルボッコにするといい。
(消えている間は各種ミルドレッド技は出してこない)

どうしても勝てないときは愛のアルカナがお勧め。
愛ビームはアンジェをすり抜けてミルドに当たるので、常にミルドを消した状態で戦う事も不可能ではない。妹不在のアンジェはそれほど強敵でもないので突進に気をつけながら殴り殺す事。

アンジェは身長が低いため、立ち状態でも一部キャラの飛び道具が平然と頭の上を通過していく。氷のナル(氷柱を飛ばす飛び道具)など、牽制としての役目を全く果たしてくれないのでお気をつけて。

隠しキャラ扱いで、Ver.2.1よりミルドレッドともども解禁。
なお、ストーリーでは最終KOした瞬間に会話デモに移行してしまうため、特殊KOの格好はアーケードモードでしか見れない。見たい人は注意。
一応、アンジェ単独戦で、一本先取の場合や引き分けなどで最終戦まで持っていった場合は、特殊KOを見ることは出来る。

ストーリーラストでの、光のアルカナ：ミルドレッドの技

基本的には隠しキャラの光のアルカナと同じ技を使用。
ただしラスボス特典として、常時AF展開中の性能(またはそれ以上)、アルカナプレイズの格好がミルドのまま、という違いがある。

ジャッジメントレイ (地/空)

こちらのキャラの位置をロックオン その場所に狙撃の手順で行われる技。そんなには怖くない。音の良く聞こえるゲーセンなら、「消し飛ばせ」というミルドの声を聞いてからガード入力で間に合う。一応飛び道具判定のようで、愛アルカナのロズ・キクロスで反射可。他の反射技でも返せるかは不明。

ヘブンズフラッシュ

ミルドレッドが前に出る当身。成立するとその場で光の剣に貫かれる。
普段からミルドが存在するため、結構まぎらわしい。

ラスターフォース

ミルドレッドが突然、自キャラの背後に現れてキックをかます。
前方向と斜め方向の二種があり、ふっ飛ばしと打ち上げに該当する。
空が不能で、ふっ飛ばし版が当たった場合アンジェの方向に飛ばされるためそこからフルコンを貰う事も。

ノーブルフォトン

ミルドの首くらいの位置から追尾性能のある火球を飛ばす。速度はかなり早く、軌道は真横と斜め下の2種類がある。射程はラウンド開始時の一画面くらい。
めったに出してこないうえ単発で発射位置も高いが、代わりにその他の性能は高めな模様。

インペリアルディビジョン

ロックオンビーム超必版。10回ほど連続でロックオン 狙撃が行われる。終わるまでガードで凌ぐのが吉。
持続が長い上、開始後すぐにアンジェが動けるようになるのが少し厄介。
「足搔け、苦しめ、絶望しろ」の絶望しろの言い方が少し変わってる。

セレスティアルゲート

ミルドの目の前の地面から、聖アルカナのジャベリンのような細い光の飛び道具が連続して真上に吹

き上がる超必。多段技の上、発生はかなり速い。

高さは最大ズーム時画面の3/4ほどを占め、横は画面の1/3ほどに至る。

使用頻度はとても低いのだが威力は恐ろしく、これだけで体力を半分消されるケースすらある。

しかもこれが終わった直後時計塔が降ってくる（無論回避可能）事や、
ミルドレッドの飛ばし ゲート 多段ヒット中にマーリン 隕石（ほぼ即死）
という素晴らしいパターンまであり、はっきり言って笑うしかない。

ディヴァインブレス

ミルドレッドのアルカナブレイズ

挙動はまんま1の「神の息吹を受けよ」、名称も神の息吹の英語訳。

上空に舞い上がり極太レーザーを発射してくるが、発動待機時間があり空中ガード可能で削りダメージも少ない。

使用頻度は低く、性能は微妙なのでそれほど警戒しなくていい。むしろ使ってきたら「いいモノ見た」と思うくらいの気持ちで。

ただし安易なGC6Dは厳禁。

当り判定はかなり長く出現しているので余程細くなったときに行わないとGC6D 相殺する 相殺判定消滅 糸程度の細さのレーザーがヒットしだす ブレイズフィニッシュということになりかねない。無理にGC6Dは行わずガードを固めておくのが良い。

アンジェリアのストーリーモード

Ver.2.1よりアンジェリア解禁に伴い、ストーリーモードでもアンジェ視点のストーリーが存在する。

2ステージ目はフィオナor冴姫固定。

6ステージ目は舞織固定で他のキャラと同じく相手に規定本数取られるまでに1本取るとデモが入り最終ステージに移行。

アンジェルートで最後に立ちはだかるのは神依。ラスボス仕様という事で攻撃力が高くなっているのとAIが強化されている...が、ラスボスアンジェのような凶悪な仕様でなく、至って地味。

キャラクター概要

前作「アルカナハート」のボスキャラクター「ミルドレッド・アヴァロン」の妹の双子の姉。

7年前、自らの意志で人間界から聖霊界に飛び込み聖霊となり、以後、歳をとっていない。

基本的に明朗快活、自己中心的。

自分の考えを他人の指摘で曲げることはない。その上、気分屋。

どんな些細なことでも、あくまでも自分で決めたことを最後まで貫き通す固い意志の持ち主。

退屈が嫌いで 独り言がやや多く、良く喋る。

面白いことが大好きで、聖霊界に迷い込んでからは、大冒険の日々を送っているが、結果として生き別れになってしまった妹のミルドレッドのことをいつも気にしていた。

片手に持っているのは、聖霊界で出会った魔術師マーリン（特技：よく当たる占い）。

アンジェリア・アヴァロン PROFILE

国籍 イギリス

現住所 聖霊界

生年月日 9月13日（乙女座）

年齢 永遠の10歳

身長 110cm

体重 16kg

スリーサイズ B54 W48 H55

血液型 A型

所属 聖霊界の住人

得意科目 知らないことを学ぶのは好き

苦手科目 でも学校の勉強は嫌い

格闘スタイル 人を越えた存在に勝てるわけないだろバーカ

CV 仙台エリ