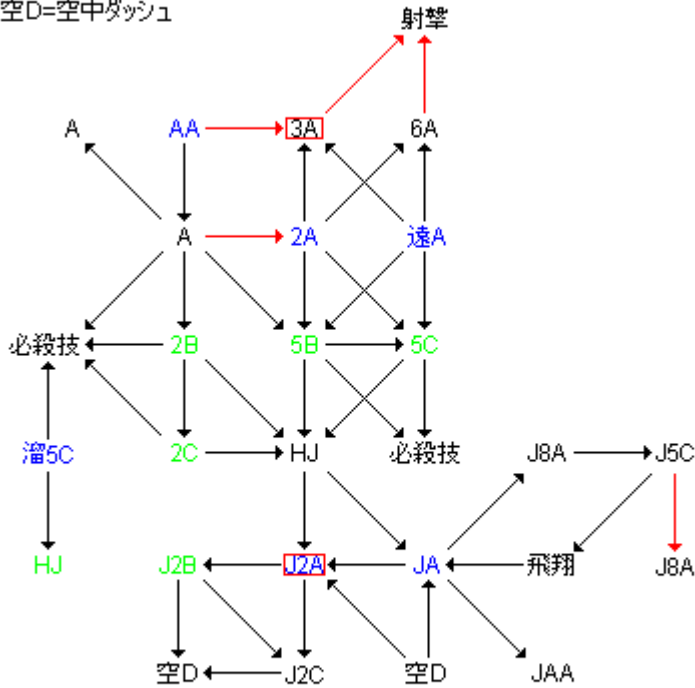


固め考察

レミスレの有志による固めチャートか何か。

レミリア簡易固め表++

HJ=ハイジャンプキャンセル
空D=空中ダッシュ



緑は抜けられやすい箇所。
青文字は主な開始地点。
赤矢印はキャンセルでの進行不可。
赤枠はスルー可。

A*1~3 B 遠A 3A がお手軽下段ループ。

もちろんこれだけだと読まれて死ぬので、適当に6AやJ2Aなど中段を入れたりB飛ばして3A入れたり潔く諦めたりするといい。

Bの後にCを入れると霊力がモリモリ削れる。

AA3Aループは中央から端に相手を持っていくことも可能。3Aガードミス後相手が反撃をしようとガードを解くことがたまーにある。

その場合近A発生が8F以上ならA連打で相打ち以上。正ガードなら幽々子（10F）で五分五分。ただ、距離によって変わるのでめり込まなければ大抵勝てる。

相手の霊力が少なくなったら5B 5C J2C（3個削り）J2A>J2B>J2C（2個弱削り）で割りにかかってもいい。

ちなみに3Aから5Bは当たらない、6B・2B・C射撃なら大丈夫。

固め時の回避境界狩り

注意：軽く調べただけなので間違ってる可能性が大いにあります

- ：通常技で可能
- ：必殺技で可能
- ×：脱出確定

注意：全てpractice、天敵霊夢相手、画面端、上回避境界（2+DD）で検証
おそらく最速タイミングで回避境界を出していると思われる

Wa：デーモンロードウォーク
Cr：デーモンロードクレイドル
DCr：ドラキュラクレイドル

表 回避境界をかけられた技ごとの狩りに使える技と条件

技	可否	狩れる技	備考
A		AA	
AA	?		practiceで検証不可能
AAA	?		practiceで検証不可能
AAAA	×		ガードされるだけで固め終了
遠A		Cr,DCr	ある程度近いならWaでも可能
2A		Cr,DCr	密着ならWaでも可能
3A		DCr	屈ガードされるだけでほぼ固め終了
6A		Cr,DCr	ある程度近いならWaでも可能
B		Wa,Cr,DCr	WaよりCrの方が遠い距離まで可能、キャラ限でHJAでも可能（後述）、 Waなど速いグレイズ技で割り込まれる、 反射神経がものすごく良い人ならDCrも可能だがダメージが低い
C		HJA,Wa,Cr,DCr	HJAはある程度離れた場合のみ可能、反射神経が良い人なら見てからDCr可能だが 普通hjcかウォーク出す、グレイズ付き打撃割り込みや通常ジャンプ、 hjc時前ダッシュで固め終了
D2A		A,DCr	AはDhの終わり際に出した場合のみ可能、DCrは終わり際に出さないとダメージが下がる
J2A		A,DCr	Aは降り際着地ぎりぎりを出した場合のみ可能、DCrは着地ぎりぎりに出さないとダメージが下がる
J2B	×		
J2C	×		

例外として、レミリアの回避結界は固めの位置だと飛び越えてしまうためほとんど何も入らない

補正パッチでレミリアの回避結界も前進するだけに

射撃を回避結界された場合のHJAでの回避結界狩りについて

遅めD2A AAAをガードさせた距離でBorC hjc JAが入るキャラ

B

ヒット：なし

ガード：霊夢 咲夜（不安定） 魔理沙 アリス レミリア 幽々子 パチュリー 紫 鈴仙 萃香 小町 衣玖 天子（不安定）

スカリ：妖夢 文

C

ヒット：霊夢 咲夜 妖夢 魔理沙 アリス レミリア 幽々子 パチュリー 紫 鈴仙 文 萃香 小町 衣玖 天子

ガード：なし

スカリ：なし

咲夜は不安定でJAAが絶対に入らない
妖夢は不安定でJAAが入らないことがある
レミリアはたまにJAAが入らないが、そもそも上回避結界は使わない

以上の結果より、Bから回避結界狩り目的のhjcは無意味である。回避結界を狩るためには必殺技を出す必要があり、リスクとリターンが全く釣り合っていない。
Cはhjc JAで回避結界狩りできる。ただ、Cを見てからグレイズ付き打撃で潰される。多用しない、スペルカードを用意する等の対処が必要。

つまり回避結界のポイントを覚えられると固めでダメージが取りづらくなる。相手がミスしたらダメージを取る程度で回避結界を使わせることを目的にするか、リスクを負ってもダメージを取りに行くかは状況とプレイヤーによる。
割り込みの強いキャラ相手に固めはリターンの割りにリスクが大きいため、あえて固めない・ガードを多くするなどの選択肢もあり。

固めからの抜け方

- レミリアの固めは霊力がほとんど削れないことを理解した上で

意識すべきこと

基本的に屈ガードして待ち、AAAや跳ぶのが見えたら立ガードに変える
3Aを屈ガードしたら出の早い技を出すことで脱出+攻守逆転
Bが見えたら回避結界でレミリアが読んでいない限り脱出（潰す目的の技をガードしたらフルコン入れられる）

できれば意識すべきこと

Cが見えたらグレイズ付き打撃技で読まれてない限り脱出（これも潰す目的の技をガードしたらフルコン入れられる）
D2Aを早めに出したら回避結界で脱出確定、J2BやJ2Cは早めに回避結界で脱出確定