

天候考察

- 1.04対応しました。何かあれば追記修正お願いします
- 快晴 - 空を飛ぶ程度の天気
 - 飛翔が強化され、飛翔角度の強化、消費霊力が減少される
 - 回避結界のコストがなくなる
 - 回避結界による霊力の回復もなくなるため注意。結界したはいいが霊力が足りなくて飛翔できない状態は非常に危険
 - 飛翔の強化は相手のキャラの滞空時間増加に繋がるため空中の強いキャラ相手だと厄介な天候
- 霧雨 - スペルはパワー程度の天気
 - スペルカードの威力が約1.25倍になる
 - スペカの威力が高めのレミアアにとっては比較のお得な天候
 - スペカコンボの威力が上がるので、J8A>不夜城などを狙っていくのも良い
 - J2A(CH)からのスカデビが入ると強烈
 - バッドレディ(CH)は3コスとは思えない威力を叩き出す
- 曇天 - 符を器用に扱う程度の天気
 - スペルカードのコストが-1される
 - 0になることはない。がお嬢様には1 コスは無いので関係無いか
 - ハードブレイクが1で使えるのは便利。不夜城なども組み込めるならガンガン使おう
 - 夢のバッドレディ(CH)>バッドレディ(驚きの5940)が可能となる。
 - 低コストで優秀なスペルを持つキャラ相手では避けたい天候。衣玖・文・レミアアなどが代表例。
- 蒼天 - 連携が鋭くなる程度の天気
 - 必殺技を別の必殺技でキャンセルできる
 - ウォーク>クレイドルとかできる
 - 蒼天限定コンボも一応ある
- 雹 - 霊力が強まる程度の天気
 - 霊力の回復速度が倍になる
 - コマンド技の威力が約1.25倍になる
 - 射撃の強いキャラ相手では避けたい
 - スキルを上げてくるタイプだとたまにとんでもない威力を出されたりする。霊夢な

どは注意。

• 花曇 - 打撃が使えなくなる程度の天気

- Aボタンを使用した打撃が一切行えなくなる。打撃必殺技は使える。萃香は2Bで打撃が可能。
- 霊力の回復が早くなる。
 - パチュリーは必殺技が全て射撃技で、打撃はスペカの金木符「エレメンタルハーベスター」のみ。
 - 要するに、前ダッシュでハーベスター以外のスペカ・必殺技は全部グレイズ可能。楽チン。
 - ただし飛翔で左右の揺さぶりをかけたりしてくるので事故の可能性は常にある
 - 同様に優曇華院も特殊技 ディスオーダーアイ を宣言するまで必殺技全て射撃。スペルカードもすべて射撃。
 - ディスオーダーアイには無敵があるがそこまで強くはないためパチュリー同様の立ち回りができる。
 - ウォークで接近戦を仕掛ける手もあるが無理はしないように
 - フォークをものすごい勢いで投げまくることもできるが...
 - アローもちょっと有効。空対空なら振ってみてもいいかも。
 - 幽々子辺りには槍ぶっぱも有効？

• 濃霧 - 吸血鬼っぽくなる程度の天気

- 互いに相手に与えたダメージの半分の体力を吸収するようになる
 - 削りでも吸収する
 - 1.03から射撃でも吸収するようになった
 - フルコン喰らって逆転なんて事もあるから注意しよう
 - 自分の体力がドットの際は逆転のチャンス
 - 一発が怖い相手では避けたいか

• 雪 - 幽霊っぽくなる程度の天気

- ダメージを与えると、カードゲージを減少させる
 - スペルカードのダメージでは減少しない
 - 削りでも減少させる
- カードゲージが現在の手札のカードの枚数を下回るとセットしているカードが破壊されてしまう
 - カードが破壊されたときは画面にエフェクトが出る
 - 使いたいカードをなくさないように注意しよう
 - 逆に相手の脅威カードを壊す機会でもある

- 天気雨 - 防御が怪しくなる程度の天気

- ガード方向を間違えるとクラッシュする

- クラッシュした霊力の回復速度が上昇する

- 遠Aとか3Aを混ぜるといい感じに割れるかもしれない
 - 攻めるならAAからAAAor3Aが手軽二択でお勧め。2Aから3Aor6Aも使えるよ
 - 速いダッシュと下段を持つ妖夢や文などが相手の場合には避けたい天候

- 疎雨 - 必殺技全開になる程度の天気

- 必殺技のレベルがMAXになる

- レミリアの場合弾数増加・ダメージ増加以外に追加される要素はない。
 - とは言っても上昇した必殺技の威力はスペカを超えることもある。溜めフォークが2800を超えるととかとか。
 - 他のキャラでは無敵が付与されたり攻撃判定が追加される技もあるので注意（B禅寺に打撃無敵・昇天脚に打撃無敵など）

- 風雨 - 空中戦に強くなる程度の天気

- 空中ダッシュ、及び飛翔の使用回数が増加する

- ダッシュ・飛翔が非常に高速なレミリアは相手を攪乱する事も可能。前DhとBDを組み合わせるとリズムを崩してみよう。

- 一部の通常技がハイジャンプでキャンセル可能になる

- ヒットした場合は全てキャンセル可能
 - ガードされた場合は3A、6A、溜6A、AAAA以外がキャンセル可能
 - スカした場合は不可

- 晴嵐 - 符が見えなくなる程度の天気

- 符が見えなくなる

- 最低でも常に2枚ぐらいいは覚えておいておくようにすれば大きな支障はない。
 - スペカや霊撃が読まれにくい・・・？

- 川霧 - 距離が変になる程度の天気

- 一定距離を保つように引力と斥力が働く

- コンボが非常に入りづらくなる。川霧用の距離に左右されづらいうコンボを習得すると便利かも

- Aコンボ最後の6Aモーションを空振ると死ぬ。

- 遠A空振りなどにも注意。基本的に避けたほうが無難。3Aは有効。

空中戦も発生で戦うレミリアにとっては判定で戦うキャラに対して不利。要するに

- 全キャラ。
- 苦手ならガンガードもありかも
- アローとウォークをぶっぱしても反撃をもらいにくい
- もらいにくいだけであってオススメはしない
- アリス・衣玖が鬼になるので注意。

• 台風 - 勝負が荒れる程度の天気

◦ ガード不能になり、常時スーパーアーマーがつく

- ウォークを相手の裏に回りつつ当てていくのが攻防一体で優秀
- 単発威力の高いアローや回転率のよいD2A連打もそこそこ機能する
- バッドレディは単発の威力が大きく隙も少ないため非常に優秀
- ウォークなどの弱体化で1.02の頃ほどの強さは無い。無理は禁物
- 比較的有利な天候。独特の立ち回りを要求されるため対策は練っておこう

- 近づくと大抵殴り合いになるので、そこで不夜城・スカデビぶっぱも有効。

• 極光 - 何が起こるか不明程度の天気

◦ 他の天気がランダムで起こる

- 雪・台風・天気雨はすぐに判断しないと危険。とりあえず距離をとって射撃を撒いてみればそのうち分かる。
- 霧雨はほぼ判別不可能。