

## キャラ対策「パチュリー・ノーレッジ」



### キャラ概要

- ・紅魔館の大図書館に住む魔法使い。
- ・能力は「火・水・木・金・土・日・月を操る程度の能力」
- ・喘息持ちで読書を好むため体が弱い
- ・が、今作ではよく動く。喘息なのに大丈夫なのパチュリーさん。



### 特徴

属性魔法が得意で、遠距離からの弾幕は目を見張るものがある。しかし打撃は発生が遅いものが多い。

攻略wikiはこちらです。 [パチュリー・ノーレッジ 攻略 ウィキ](#)

## 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
	金木符「エレメンタルハーベスター」	完全無敵	入力から発生まで完全無敵。発生後は打撃無敵を持つ打撃スペル。 ・発生はそこそこ早く被弾しやすいが、威力は非常に低く追撃もあまりない。食らっても気持ちを切り替えて持ち直そう。ガードor回避できたら射撃でつぶすか待つてフルコン。
	月符「サイレントセレナ」	完全無敵	入力から攻撃発生後少しの間完全無敵を持つ射撃スペル。発生は非常に早い。 ・光の矢はランダム性が高いので運が良ければ少ないダメージで済むこともあるが、逆もあるので注意。 ・ガード削り性能が高いのでガードはなるべくしたくない。確定割り連携にも用いられる。 ・攻撃の途中で無敵が消えるが隙は小さく、ガードしても反撃は困難。スカした場合は溜めCからの反撃が安定。

- ・警戒したい基本行動

### 打撃

全体的に発生が遅いものが多く、性能は低め。しかし、J2A、J6Aの判定の強さが光る。特に溜J2Aは異常に広いので油断せずきちんと対処したいが、めくりになることも多いので対処は難しい。射撃性能あつての打撃性能のためこれだけで打ち合ってくることは無い。JA・DCにも注意。JAは持続が長いえ判定そこそこ。DCは判定がかなり強いえグレイズ切れの時間が短い。

射撃

多数の属性を使い放つ弹幕は圧倒的。場を制圧するC、強度の6Cが代表的。特にCの制圧力はかなり高く、遠距離では相当な不利となる。ちなみにパチュリーのCは裏に回ってもきちんとホーミングしてくる。

- ・レミアの射撃では厳しい闘いになるため向き合っただけの射撃戦は禁物。だが、6C以外の強度は低いため、こちらのCが生きる。こちらのCを警戒させれば、そう簡単にCは撃たれない。
- ・また、真上でのJCにはロケットキックアップや不夜城が非常に有効。特にキックアップは対パチュリーで大活躍するスキカなので是非投入を考えたい。
- ・これらを用いてなんとかチャンスを見つけて打撃戦に持ち込もう。
- ・攻撃面ではすぐれた性能をもつパチュリーのC射だが、事後からキャンセルまでがちょっと長い。打撃必殺技もないため、射撃を見てから打撃を差し込むことができる。

・ 要注意スペルカード

画像	スペルカード名	概要
	火金符「セントエルモピラー」	熱の塊を投げ火柱を発生させるスペルカード。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・熱の塊には判定はなく柱のほうに判定がある。</li> <li>・発生がそこそこ早く判定発生までグレイズがあるため射撃読みに撃たれる可能性があるが、キャンセルグレイズが間に合う場合が多い。見極めていこう。</li> </ul>
	日符「ロイヤルフレア」	パチュリーの代名詞ともいえる全画面攻撃のスペルカード。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・発生は遅いが攻撃判定が発生すると完全無敵になるため潰そうとする際は注意。</li> <li>・摩耗射撃でガード削り性能も高い。霊力消費の関係でガードするよりもグレイズした方がよい。</li> <li>・パチュリーを飛び越してしまうときは振り向いてまた逆方向にダッシュすることによって再びグレイズできる。壁付近で出されると飛び越えるかどうか見分けづらい。根性。</li> <li>・攻撃後の隙が大きいのでなんとかしのぎ切って反撃をしたいところ。</li> </ul> <p>確定割りの状況で出された場合、霊力ギリギリまでグレイズ 割れ直前でガードに切り替えクラッシュすると、ガークラ補正がかかってダメージが軽減される。覚えておいて損はない。</p>
	火水木金土符「賢者の石」	5属性の石を作り、対応する必殺技を使った際に石が砕けて追加攻撃が発生する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・追加部分は少しの時間差をおいて迫ってくるため打撃と合わせられると非常に厄介。離れてグレイズで凌ぎたい。</li> <li>・ガードすると石1つ分につき霊力0.9が削れる。ガードすると容易に割られそのうえ十分な威力のフルコンをもらう可能性がある。</li> <li>・賢者中にフィーバーして射撃を連打してくるような方にはウォークを差し込んであげよう。</li> <li>・補足だが賢者の石つづてはパチュリーにダメージを与えても消えない。油断大敵。</li> </ul>

・ 要注意スキル



エメラルドシティ

打撃無敵を持つ射撃の特殊技。射撃属性なのでグレイズこそできるものの発生が速く打撃無敵が厄介。食らうとスペルカードの追撃が待っているためなるべく避けよう。宣言された場合は射撃を背負いながら打撃をしに行きたいが、コマンドが逆昇竜なのでガードに仕込まれやすいため読みあいになる。  
・ちなみにグレイズ付き打撃ならぎりぎりまで引きつけられない限り勝てたりする。エメラルドの判定の関係上アローはちょっとしんどいが、ウォークならB・C使い分けを合わせてだいぶ有利。

- ・クラッシュ属性付きの攻撃

**技名** 備考を記入

### 基本戦術

多種多様かつ強力な射撃を駆使して動かした相手を狩る、という戦法が強力。エメラルドシティ宣言時は切り返し能力も高く、こちらからは攻めにくい。

が、パチュリー自体が画面端でのラッシュカに欠け、攻めが苦手という欠点を抱えている。

しかし、立ち回りにおいてはレミリアのグレイズ能力の関係上、そのままグレイズしてしまえばグレイズ狩りの的となってしまう。

そこで、パチュリーの射撃が出る前にB射撃で潰す、又はC射撃を一方向的に掻き消せるC射撃や、画面に残りやすいサーヴァントをばら撒きつつ立ち回り、それらを布石にして強引にでも接近戦に持ち込んだり、射撃のヒットでちまちまとダメージとゲージを稼ぐ、というのが有効。

しかし、射撃の選択肢はX軸が合うと6Cなどによって潰されてしまう。6C自体は画面に残らないためグレイズしてしまえばほぼ有利。読み勝ってください。

6C対策をすればCが撃ちにくくなるので、多少やりやすくなるはず。

低空での行動はウォークで刈り取れるが、低空J6Aで返されてしまうことも、露骨に打ちすぎると読まれるが、貪欲に狙っていきたい。

ゲージ回収さえしてしまえばずっと有利に立ち回れる（真上からのJCを見てから不夜城で狩れる、上空の射撃をロケットキックアップで貫ける）ため、一度触れるまでが勝負。

そのため開幕時に欲望の塊のように動き回るか、様子見から始めるかは各自の自由だろう。しかし、慎重に動くにしても欲望な選択肢を見せていくことは大事。読み合ってください。

上空での射撃をキックアップや不夜城で制限し、低空での行動をウォークで制限していけば、流れはこちらに傾くはず。

### 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	切り返しに注意しつつ、ここで一気に攻める。
中距離	ウォークの距離。隙を見て接近戦に持ち込みたい。
遠距離	6Cに相殺され、こちらの射撃はそう簡単に届かない。真っ向からの射撃戦は不利なので、何とかウォークの距離には入りたい。

#### 2.空対空

近距離	打撃を当てる事ができたら、なるべく地上での接近戦に持ち込みたい。
中距離	各種射撃に加え、こちらの接近に対してJ6Aでの迎撃が機能する位置。
遠距離	相手の6Cに勝てない。C射をガードすると、そのまま連発され削られ続ける事もあるので注意。

### 3.地対空

近距離	迎撃には不夜城とキックアップが有効。無い場合は早めに2Cか2Bで。
中距離	低空でのJ6Aに注意。ウォークで突っ込むと飛ばされます。
遠距離	こちらの射撃を当てるのは難しい。射撃戦は避け、牽制程度に射撃を撒きつつ、着地を狩れる距離に接近しよう。

### 4.空対地

近距離	飛び込む際は切り返しに注意。打撃のみではなく、たまにJ2Cで様子を見るといいかも。
中距離	C射、低空J6Aに注意しつつ接近するか、隙を見てJ6C。
遠距離	ロイフレが最も脅威となる位置関係。6Cは飛んでこないが、いよいよやれる事が無い。牽制の射撃を撒く程度にして、さっさと接近しよう。

- 起き攻め

文章で記述する。

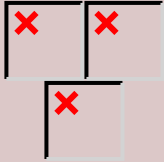
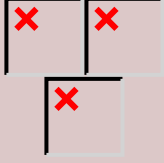
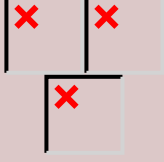

- 切り返しポイント

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

<p>236</p> 	<p>中～近距離での射撃を抜つつ攻撃できるウォークで決まり。</p>
<p>623</p> 	<p>打撃に対するリバサ能力は落ちるが、上空からC射を撒くパチェに対してはキックアップが極めて有効。</p>
<p>214</p> 	<p>サーヴァントは牽制、起き攻め、同時攻撃に。フォークは対高空牽制、コンボに、お好みでどうぞ。</p>
<p>22</p> 	<p>アローは射撃を読んで、シーリングフィアはカリスマッ！！</p>

### 注意する天候

快晴	飛翔性能UPによるパチェの空戦能力強化と、打撃を当ててもすぐに回避結界で逃げられるため、お嬢様が不利か。
霧雨	備考を記入
曇天	備考を記入
蒼天	備考を記入
雹	備考を記入
花雲	パチュリーの天気なのだが、パチュリーには打撃必殺技がないため、遠距離でない限りは有利だったりする。
濃霧	備考を記入
雪	備考を記入
天気雨	備考を記入
疎雨	エメラルドシティの判定が巨大化し、CHで2234ダメ。端付近での追撃を合わせるとハーベスターより倍は痛い。
風雨	備考を記入
晴嵐	相手の切り返しとロイフレには注意。
川霧	得意の接近戦が封じられるので厳しい。
台風	備考を記入
極光	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

---

- 快晴だとパッチェに とられやすくなるので微不利？ - I T A T I 2009-02-02 16:53:36

名前:

書き込む

