

パチュリー・ノーレッジ



パチュリーは有志プレイヤーの手によって、キャラ専用wiki：[パチュリー・ノーレッジ攻略wiki](#)が作られています。

このページではパチュリー専用wikiの情報を簡単にまとめています。

・ [パチュリー・ノーレッジ](#)

- [特徴 - Feature](#)
- [通常技 - Normal Art](#)
- [必殺技 - Super Art](#)
- [特殊技 - Special Art](#)
- [スペルカード - Spell Card](#)
- [コンボ - Combo](#)
- [立ち回り](#)
 - [開幕からの基本立ち回り](#)
 - [守り～起き攻め](#)
 - [空中戦](#)
 - [地上戦](#)
 - [固め](#)
- [ストーリー攻略 - Solution](#)
- [天候考察](#)
- [その他](#)

特徴 - Feature

- 前作から続投。射撃特化キャラ。
- 天候は「花曇」、効果は「打撃が使えなくなる程度の天候」
 - 打撃でも霊力を使用するものや必殺技、スペルなどは使用可能。
 - またこの天候時は霊力回復速度が高まりほぼ尽きることがなくなる。
- 機敏さは欠けるがそれを補って余りある射撃を持つ。
- 打撃は全体的に発生は遅いが、ダメージは優秀。
- 一方的に射撃が消されるレーザータイプの射撃だけは苦手、横軸を合わせないように注意しよ

う。



- 負けたときのイラストの胸元がギリギリ。
- しゃがんだ時にちょこんと座る。かわいい。

通常技 - Normal Art

	判定	威力	発生	Rate	Limit	霊力削り	備考
A	中段	350	9	92	0	1	本の角で殴る 空中ガード不可
AA	中段	250×3	16	94×3	0	0.5×3	手から小さな光の弾を出す ヒットストップあり 空中ガード不可
AAA	中段	900	16	80	40	1	本を開き風の玉をぶつける スペカでのみキャンセル可 Smash Attack
遠A	中段	650	17	85	10	1	手でなぎ払う
溜遠A	シュ 中段	900	39	80	40	5	スペカでのみキャンセル可 Smash Attack
2A	下段	300	10	92	0	1	本で足払い 連打は利かない
3A	下段	600	16	85	40	1	所謂足払い Rift Attack
溜3A	シュ 下段				40	5	すっごいすべるよ！ スペカでのみキャンセル可 Rift Attack
6A	中段	600	20	85	40	1	本を振り下ろす 対空能力微妙 空中ガード不可 Smash Attack
溜6A	クラッ シュ 中段	900		80	40	5	空中ガード不可 スペカでのみキャンセル可 Smash Attack
JA	中段	200×3	12	94×3	0	0.5×3	斜め下に小さな光の弾を出す 持続は長いが判定は非常に弱い
J2A	中段	750	20	80	40	1	本を斜め下にかけて攻撃 Smash Attack
溜 J2A	中段	900		80	40	1	非常に発動が遅いが非常に範囲が広い Smash Attack
J6A	中段	400×3	16	87×3	20× 3	0.5×3	前方に小さな竜巻を出す 地上ぎりぎりで使用可能 Rift Attack
J8A	中段	900	13	85	40	空ガ時 0.5	本を開いて真上に風を発生させる 範囲広い Rift Attack
DA	下段	500	19	90	0	1	斜め下に向かい本を出す 発生が遅く持続が短いので封印技
DB	射撃	400×3	12	94×3	15× 3	0.25×3	J6Aと似た小型の竜巻を若干斜め上に発生させる ヒットストップあり Rift Attack
DC	中段	850	13	80	40	1	遠Aと同じモーションの打撃 スペカでのみキャンセル可 Smash Attack
B	射撃	250×3	16	92×3	5×3	0.25×3	前方に誘導性能の低い光弾を3発射出
溜B	射撃	250×5		92×5	5×5	0.25×5	5発に増える
2B	射撃	250×3		92×3	5×3	0.25×3	斜め下から上方へB射
溜2B	射撃	250×5		92×5	5×5	0.25×5	
6B	射撃	250×3		92×3	5×3	0.25×3	斜め上から上方へB射
溜6B	射撃	250×5		92×5	5×5	0.25×5	
4B	射撃	100× 12	14	97× 12	5× 12	0.125× 12	目の前に4つの風玉を設置 前方に低速で進みながら壁のように停滞

溜4B	射撃	100 × 21	97 × 21	5 × 21	0.125 × 21	風玉が7つに増える
C	射撃	350 × 7 12	92 × 7	10 × 7	0.25 × 7	7方向に誘導性能の高い火球をばら撒く ダッシュキャンセル不可 Rift Attack
6C	射撃	300 × 5 15	95 × 5	5 × 5	0.3 × 5	前方に高速の水弾を5発射出 相殺強度が高い
溜6C	射撃	300 × 10	95 × 10	5 × 10	0.3 × 10	水弾が10発に増える
2C	射撃	200 × 6 14	96 × 6	5 × 6	0.2 × 6	地面を這うように進む炎を放つ 相殺判定なし Rift Attack
JB	射撃	250 × 3 16	92 × 3	5 × 3	0.25 × 3	Bとほぼ同様に3発射出
溜JB	射撃	250 × 5	92 × 5	5 × 5	0.25 × 5	5発射出
J2B	射撃	250 × 3 19	92 × 3	5 × 3	0.25 × 3	斜め下から下方へJB射
溜J2B	射撃	250 × 5	92 × 5	5 × 5	0.25 × 5	
J4B	射撃	100 × 12 14	97 × 12	5 × 12	0.125 × 12	4Bとほぼ同様に4つ設置
溜J4B	射撃	100 × 21	97 × 21	5 × 21	0.125 × 21	7つ設置
JC	射撃	350 × 7 11	92 × 7	10 × 7	0.25 × 7	Cとほぼ同様 Rift Attack
J6C	射撃	300 × 5 15	95 × 5	5 × 5	0.3 × 5	6Cとほぼ同様
溜J6C	射撃	300 × 10	95 × 10	5 × 10	0.3 × 10	
J2C	射撃	350 × 5 17	92 × 5	10 × 5	0.25 × 5	弾速の速い火の玉を5つ斜め下方向に射出 Rift Attack

必殺技 - Super Art

名称	コマンド	空中	ダメージ	Limit	特徴
 サマーレッド	236 +BorC	可	火球： 1200 + LV × 120 尻尾： 100 + LV × 10	火球： 40% 尻尾： 0%	前方に大型の火炎弾を射出する。貫通力と威力に優れる BとCで速度が調節でき空中からも使用可能と汎用性が高い優秀な技。 単発やコンボのメにと最も当てる機会が多いと思われる LV3以上で火球が大きくなりLV4で尻尾が発生する 火属性 相手の足元から水柱を発生させ真上に高く打ち上げる。 発生は遅いが相手の足元から直接発生する為に奇襲や硬直狩りに向く。 出されれば相手は動かざるを得ず、また壁のようにも使える 回避されても少しの間だけ場に残るため設置と奇襲の二つの性質を持つ。 LV3以上で柱の本数が増える。 水属性
 ウィンターエレメント	22 +BorC	不可	1hit 400 + LV × 40	1hit 15%	



スプリング
ウィンド

623 不
+BorC 可 - -

ダメージを与える事なく風で相手を押し返す切り返しスキル。
着地までキャンセルが効かない為、状況を誤ると反撃確定となることも
Bは上昇中打撃無敵、Cは下降途中までグレイズがついている
ドヨー・水柱・C射をグレイズしたところを風で押し返すと被弾しやすいかも

木属性

小さな刃を前方に3つ飛ばす、溜めで5枚に増え、LV次第で更に増える
弾速がパチェの中で2番目に速く不意を突くのに優れるが出が若干遅い。
LV4で相手が刃に触れると全弾が追撃するようになり、状況しだいでは
3000ダメを超えるが実戦ではほぼ不可能。

金属性

地面から槍を発生させ時間差で上空から真下へ襲い掛かる。

当たると垂直にバウンドする為に追撃が容易。
飛び込み防止・起き攻め・相手を動かしたい時などなど使い道が豊富
抜けようとした相手を溜めJ2A、飛んだ相手をJ6Aで吹き飛ばすのが定番

土属性



オータムエッジ


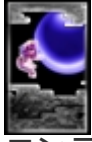
214 不
+BorC 可 1hit 1hit
400+LV x 40 10%

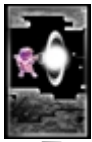


ドヨースピア

421 不
+BorC 可 1hit 1hit
450 + LV x 45 10%

特殊技 - Special Art

名称	コマンド	空中	ダメージ	Limit	特徴
 サマーフレイム	236 +BorC	不 可	LV1 7hit 842 LV1 17hit 1738 LV4 20hit 2296	1hit 5%	広範囲に波をうつように炎を撒き散らす、画面制圧型スキル サマーレッド以上の相殺性能を持ち相手を弾幕ごと薙ぎ払うことができる Bで炎を前方に放射、Cで斜め上に放射と使いやすさが増した。 ボタンの押しっぱなしにすることで暫く炎を出し続けることができる。途中で止めてもすぐにJC可能。 Ver.1.03でかなり強化されたので研究が進み活躍する、かもしれない 火属性
 コンデンスドバブル	22 +BorC	不 可	泡： 1200 + LV x 120 小泡： 200 + LV x 20	泡： 40% 小泡： 1hit 10%	空中を漂う泡を設置、相手の攻撃で破裂しその場に攻撃を発生させる 直接ダメージを取るのではなく相手の行動を制限して優位を取る技。 飛び込み防止に置いたり、起き上がり重ねて暴れ防止にするなど。 LV2以上で自然破裂時に攻撃判定を持つ小型の泡が発生する。 水属性



フラッシュオブスプリング

623 不可 1200 + LV
+BorC × 120 40%

サマーレッドの動作でパチェの最高速度の風弾を
発射する。
溜め動作中に反対の射撃ボタンでキャンセルでき
る
LV3以上で相殺されると相殺強度が高い爆風を発生
する。
爆風は技自身と同威力を持ち範囲が広く若干前進
して消える。

木属性

大きな円形状の鋸をBは1枚、Cは相手の上下90度角
へ2枚発射する。

空中での選択肢が増えることと相殺強度が高いの
が大きな利点。

C射の硬直を埋める、C射を抜けて殴ってきた相手
を振り返りにできる。

だが威力が低くあくまで立ち回りの強化やフォ
ローであると言える

金属性

自分の前後に下から宝石の柱を発生させ相手を打
ち上げる。

入力と同時に打撃無敵になり攻撃判定が発生する。
貴重な返し技。

射撃属性なのでグレイズされると当たらないと言
う弱点があるが

当たればスペルの追撃が可能で2.7~4.2kのコンボ
に繋がる。

外した場合フルコンだがフォローにハベスタやセ
レナがある。

土属性



オータムブレード


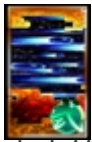
214 可 1hit
+BorC 220+LV × 20 1hit
10%



エメラルドシ
ティ

421 不可 1200 + LV
+BorC × 120 40%

スペルカード - Spell Card

名称	コスト	判定	空中	ダメージ	特徴
 火金符「セントエルモ ピラー」	3	射撃	不可	2800	技を発動した瞬間の相手の位置をサーチして火 柱を地面に叩きつける。 火柱は若干斜めに発生するため自キャラの真上 から後方には当たらない。 発生保障はないが技の発生が速く、近距離だと 放って即攻撃が発生する。 迂闊な打撃に合わせて発動してCHを狙う「ピ ラーぶっぱ」が有効。 また攻撃発生までグレイズが付いているので射 撃読みにも向いている。 霧雨CHで4655ダメージ、狙ってみるのもいいか もしれない 圧縮した水を前方に吹き付ける。唯一の空中可ス ペル。 単発で当てると硬直抜けよりも相手の受身の方 が早いほど硬直が長く、 近距離ならば最速受身JAからフルコンが確定す る。 コンボに組み込めば(Limitの関係?)硬直抜けから ガードが間に合う。 発生が早く、相手と同じ高度ならコンボに組み込 みやすい。
 土水符 「ノエキアンデリュ ージュ」	2	射撃	可	2381	



金木符
「エレメンタルハーベ
スター」

2 打撃 不可

約1500

歯車の形をした刃が弧を描くように攻撃する打撃属性スペル。
攻撃発生中は打撃無敵がついていて、攻撃発生までは完全無敵なため
射撃を重ねられても最低でも1Fぶんの攻撃発生は保障されている。
やや低威力なので引き付けてからきっちり当てたい。
限られた条件でhit後に追撃が可能。



日符「ロイヤルフレ
ア」

5 磨耗射撃 不可

5424

画面全体を攻撃する豪快な磨耗射撃属性スペル。グレイズの霊力削りは地上ダッシュオンリーで2.5弱ほど。

ガードの霊力削りは3.0、相手の霊力が尽きた辺りに重ねるのが一般的。

発生は遅いが一度発生してしまえば攻撃終了まで完全無敵となる。

ただし硬直も長いのでコンボで繋げるか確実に決められる状況を選ぼう。

6とD押しっぱなしの地上ダッシュ連続で簡単に抜けられるが、

妖夢、紫の2キャラはダッシュ終わりに隙があり、地上グレイズ継続不可。

足元に展開した魔法陣から光の矢を発射して相手を射抜く。

入力から攻撃発生後数秒間の無敵があり、割り込み向きなスペル。



月符「サイレントセ
レナ」

4 磨耗射撃 不可

平均：
約4000

密着で威力4700と最大数値は高いが、稀に途中で落とすことがある。

ガードされると外に弾き出してしまう為確実に攻撃を見てから当てること。

硬直が長く、ガードされても途中で落としてもフルコンが確定する

必殺技に反応して追加攻撃し、弾幕を強固にする。



火水木金土符「賢者の
石」

5 射撃 不可

9hit：
約1570

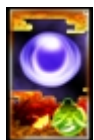
火水木金土の属性に対応する5つの石を自分の周りに発生させる。

それぞれの石は各属性の必殺技に反応し、碎けて9個の追尾射撃となる

効果時間は20秒、石の再生には3秒かかる。

無敵状態になる泡に包まれる、泡は3000ダメージほど肩代わりする。

発生中は本体はダメージを受けず、のけぞり動作もしない。



水符
「ジェリーフィッシュ
プリンセス」

3 - 不可 -

ただし泡自体がグレイズできず射撃などでダメージが蓄積されやすい。

泡のダメージ蓄積にはRateが適用されず、多段ヒット技に弱い。

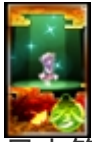
コンデンスドバブルと違い破裂時に攻撃判定はない。



月木符「サテライトヒメワリ」

3 射撃 不可 1hit : 400

黄色と緑の光弾を真上に放ち、回転して範囲を広げながら真下に弾を放つ。
光弾は発生から約6秒持続して6回交差し、その度に各6個ずつ弾を放つ。
相殺性能はまずまず、グレイズされると消滅する。
発動させてしまえば強引に自分のターンに持ち込むことができる。
崩しやグレイズ狩りに自身があるのならば強い援護になる。
自分の足元から真上にかけて横3キャラ分ほどのフィールドを作る。
効果時間は10秒で、範囲内にいる限り霊力が常に全快になる。
発動の硬直が長く、普通に出すと霊力回復どころか痛い反撃をくらう。
相手の弱い射撃に合わせることで強引に硬直を解くことが可能。
霊力が尽きないので霊力クラッシュの恐れは無くなる。



日木符「フォトシンセシス」

3 - 不可 -

コンボ - Combo

rep コマンド	ダメージ	限定条件	霊力	Spell Cost	魔法陣	備考
AA>4B>6C>サマー	2777	なし	3	0		近距離コンボの理想形、練習する価値はある。
AA>C>サマー	2403	端以外	2	0		
AAA>A>C	2227	画面端	1	0		
AAA>A>6C>エメラルド	2590	画面端	2	0		
AAA>A>6C>ピラー	3036	画面端	1	3		
遠A>6C>JA>JC	2936	画面端	2	0		
JA>JC	1877	なし	1	0	×	事後状況があまり良くない
JA>JC>JBブレード	2058	なし	2	0		
JA>J6C>Jノエキ	2900	なし	1	2	×	
JA>J4B>JC	2082	なし	2	0		相手に近ければ魔法陣。Cは最速で
JA>AA>4B>6C>サマー	2840	なし	3	0		
J2A>J2C>Jサマー	1866	なし	2	0		J2CをJCにしても繋がる
J2A>J2B>6飛翔>JA>JC	1947	なし	2	0		
J2A>Jサマー>6飛翔>JA>JC	1830	端付近	2	0		サマー壁バンを拾う
J2A>JA>A>C	1907	端以外	1	0		めくりJ2A
J2A>J2C>Jサマー	1866	端以外	2	0		めくりJ2A
DB>A>C	2209	なし	1	0		Ver.1.02の時よりはAを遅めに
DB>A>6C>エメラルド	2487	なし	2	0		

DB>AA>溜6C>エメラルド	2999	なし	2	0		スペカを使わないDBコン最大ダメ
DB>JA>JC	2244	なし	1	0		
DB>Bドヨ->JA(>ドヨ-hit)>Jサマー	2097	なし	2	0		
DB>Cドヨ->低空J6C(>ドヨ-hit)>溜J2A	2280	端以外	2	0		あそこコンボ
DB>Cドヨ->低空J6C(>ドヨ-hit)>サマー	2363	端以外	3	0		
DB(1hit)>DB>JA>JC	2180	なし	1	0		DB空中ヒット
低空J6A>hjc>JA>JC	1845	画面端	1	0		地上ギリギリJ6A最速hjc
ドヨ->6C	1880	なし	2	0	×	ドヨコンボはどれもヒット見てから繋がる
ドヨ->溜6C	2491	なし	2	0	×	
ドヨ->J2A>Jサマー	2010	なし	2	0		
エメラルドCH>JA>JC	2954	画面端	2	0		

・ セントエルモピラー

限定事項	コマンド	Hit数	威力	Limit	備考
	AA>6C>ピラー	10hit	約3300	65%	
	2A>6C>ピラー	7hit	約3100	65%	
	JA>AA>6C>ピラー	13hit	約3200	65%	JAの当たりでAA>6Cが繋がらない 二段目Aを2hit>6Cで繋がりやすい
	JA>AA>4B>6C>ピラー	~22hit	約3200	100~110%	JAの当たりで4Bが繋がらない
	JA>J6C>6C>ピラー	~14hit	約3500	90%	J6Cを着地キャンセル
	JA>J6C>4B>6C>ピラー	~23hit	約3500	~135%	J6Cを着地キャンセル
	DA>サマー>ピラー	3hit	約2500	80%	
	DB(3hit)>ピラー	4hit	約2500	85%	
	DC(CH)>ピラー	2hit	約2600	80%	
画面1/4~	遠A(CH)>ピラー	2hit	約2800	50%	
画面中央~	溜め遠A>ピラー	2hit	約2300	80%	
	エメラルド>ピラー	2hit	2782	80%	
	エメラルドCH>ピラー	2hit	3202	80%	
画面端	エメラルドCH>エメラルド>ピラー	3hit	3684	120%	電で4288
	水柱(3hit)>ピラー	4hit	2649	85%	

・ ロイヤルフレア

限定事項	コマンド	Hit数	威力	Limit	備考
------	------	------	----	-------	----

画面中央 ~ AA(3hit)A>フレア	45hit	3889	80%	フレア最速入力
画面1/4 ~ AA(1hit)A>フレア	41hit	3880	78%	フレア最速入力
画面中央 ~ JA>AA(1hit)A>フレア	46hit	3760	80%	フレア最速入力
JA>エメラルド>フレア	44hit	4065	80%	JAの当たり方次第、全て最速入力
遠A(CH)>フレア	39hit	4753	48%	
溜め遠A>フレア	39hit	3862	78%	
画面中央 ~ DA>サマー>フレア	41hit	3657	79%	
DB(3hit)>フレア	44hit	4051	86%	
画面3/4 ~ DC>フレア	39hit	3824	80%	ほぼ端限定
DC(CH)>フレア	39hit	4073	78%	
エメラルド>フレア	41hit	4250	80%	
エメラルドCH>フレア	39hit	4642	78%	
水柱(3hit)>フレア	40hit	4318	82%	2hit目確認でフレア
ドヨー>フレア	41 ~ 43hit	約4400	--%	ドヨーのhit数で変動

立ち回り

開幕からの基本立ち回り

パチュリーを使っているととりあえず遠距離って状況が多いですね。
 そして打撃がとんできにくい高空でC射撃っていう流れが多いです。
 相手にもよりますが妖夢相手だと弦月斬や心抄斬で乙ってしまいますからね。
 あまり度が過ぎるとC射厨と呼ばれたりしますが、それは対策していない相手が悪いのでがんがんやりましょう。
 そもそもC射撃だけしかしないパチュリーなどただの喘息少女にすぎません。
 C射は誘導こそ強い部類の射撃ですが、燃費が悪く、隙もお世辞にも少ないとはいえないので
 高空でばらまいてばかりだとすぐ霊力切れになってしまいます。
 すると地上に降りたときに迎撃(°_°)ウ-になってしまうので意味の無いばらまきは避けるべきです。
C射撃一発一発に意味を持たせるように しましょう。

「攻めている状態のパチェは強い、攻められているパチェは紙。」

パチェは同じ「距離が近い」状態でも、自分から近づくのと相手に近づかれる状態がはっきり違うキャラです。
 プレッシャーを与えるからこそ、相手がうっかり反撃しようとして射撃に引っかかってくれるわけです。
 攻められたらさっさと霊撃、ガー反、春風などで追い返して仕切り直し、
 積極的に自分から近づいて攻めるようにするとよいでしょう。

守り ~ 起き攻め

相手にもよりますが、おそらく飛翔を使ってくるので打撃のタイミングにあわせてC射を撃つといいでしょう。
 すると飛翔を長引かせて打撃のタイミングを変えてくるのでそこをJAかJ6Aで迎撃。
 ダウンさせたら相手の上をひょいひょい飛びながら表裏わからなくしてC射で起き攻め。
 JAで拾えたらもう一回C射が当てられておいしいです。
 ドヨーを起き上がりに重ねるのも非常に有効です。

空中戦

パチュリーは飛翔が動きやすいのでどさくさに紛れてかなりの場面で上とりにいけると思います。

相手の上を取ればパチェのJAでも空対空で勝ってJA>(JB)>JCで2000近くとれる上に
 地上でガードさせれば連携に移行できるから結構大きいと思われます。
 射撃特化キャラのはずですが、射撃戦で勝てるキャラは少ないのである程度近づいていかないと勝てません。
 積極的に打撃を振らないと、グレイズ上手い相手だと一方的に近寄ってこられてギリ貧になるでしょう。

打撃を打ちあつたら勿論パチェは負けますが、弾幕張ってのグレイズ狩りならパチェにも分があります。

地上射撃hjc溜J2Aは鉄板。着地間際のJ6Aも有効です。

射撃だけではダメージレースは不利。

射撃を布石にして、いかに打撃を当てていくかがパチェを使って勝つ為の大事な要素といえます。

地上戦

基本的に打撃発生が遅く、負けやすい地上はパチュリーにとってあまりよい状況とは言えません。しかし、いくつかの要素がクリア出来ていれば、パチュリーでも対等以上に打撃戦をする事が可能です。

打撃戦開始の合図

- 地上の相手にCとJAを重ねる
- ダウン取ってからその場or移動起き上がりを読んでJAを重ねる
- 射撃ガードさせてからhjcからの低空飛翔JA

起き攻めに打撃を重ねる時は相手のリバサに注意しましょう。

昇竜持ちはそこに読み合いが発生します。読み勝てばさらに有利な状況にたてるのでチャンスと考えましょう。

相手が地上ダッシュからせめて来る場合、DC先端当てがリーチもあって強力です。

しかし、微妙な発生の遅さと上方向の判定の無さから過信は禁物です。

上記のとおり、上を取れば比較的有利な状況にできるので前HJからJAかJ2Aもアリです。

相手が上を取る時は、ダッシュで下に潜り抜けるのもありかもしれません。

Cは振り向かなくても打てるので、むこうは攻撃できないがこちらは攻撃できるという状況になりやすいのです。

ただ小町だけは注意しましょう。奴のJ2Aは厄介な広さを持っていますから。

まとめると、

打撃と射撃のバランスを取る事で相手のグレイズを不安定にする事ができ、グレイズ時に打撃を当てたり射撃をガードさせたりする事ができるという事です。

固め

パチェの固めは射撃が簡単にグレイズされて、固めと呼ぶにはお粗末なものです。

なので、あまり期待出来ません。

一応、グレイズ狩りの打撃択としてhjcJ6A、上結界対策にhjcJ2Aがあります。

無理に固めようとせず、4Bや溜6C・ノエキなどで早々に割るのが無難です。

回避結界対策としては、CサマーをCブレードにしてみるといいかもしれません。

固めに行き、溜6Cをガードさせる事ができたら霊力2くらいでロイヤルをねらいたいです。

ストーリー攻略 - Solution

天候考察

快晴：空中の機動力が上昇するが元が低いのでイマイチ

霧雨：CH狙いのピラーぶっぱ、確定撃ちができるロイヤルフレアなどは大きな恩恵がある

曇天：ヒマワリを発動して自分のターンを作りゲージを回収しつつ、またヒマワリ発動と言うループも可能

蒼天：ドヨ+春風、水柱+春風が狙いやすくなる、賢者の石との相性は極めて良いと言えるが...

雹：霊力回復速度上昇による手数が多さがあるのでまずまず

花曇：打撃属性技がないのでグレイズ安定だが相手にターンを握られてはいけないので頑張ろう

濃霧：Ver.1.03で射撃技も体力吸収の対象になり、パチェに不利な天候とは言えなくなった

雪：どうせカードを削られるならコスト3でヒマワリを展開して相手のカードを潰していくのも

作戦。

天気雨：打撃の当て易さで言えば弱い方、ただしJAをガードさせれば2A始動やA3Aで揺さぶれる

疎雨：単純な威力アップ以外にも恩恵は受けられる方、悪くはないが相手も恩恵大きいので注意

風雨：普段から空にいがちなので行動回数が1回増えるのは微妙にありがたい

晴嵐：見えないロイフレ・セレナに怯えてくれればよし、警戒が和らいで迂闊になってくれてもよし

川霧：射撃が豊富なパチェに有利に動きがち。B、2C、6C、ドヨー、水柱を駆使していこう

台風：殴り合いはC射とJ2C>Jサマーで逃げ、着地際に6Cを撒き散らすとベチベチと拾える

極光：頑張ってみ極めてね！

その他

- DBがヒットした瞬間に必殺技を入力することで硬直をキャンセル可能。ガードされた際のリスクも減る
- DAも同様にして硬直をキャンセル可能だが、DAの発生が遅すぎるので利用する場面は殆どない模様。
- C連射：ジャンプ後、着地する直前にC射、着地キャンセルしてすぐC射をすることで弾幕が強固になる。
- 相手ガード状態から 2A 2B 溜め6C ガード確認でロイヤル鉄板で入る。