

三途の水先案内人 / 川霧の水先案内人

小野塚 小町 (おのづか こまち)



小町は有志プレイヤーの手によって、キャラ専用wikiが作られています。興味のある方はそちらも見に行くと良いでしょう。

[小野塚小町 攻略wiki](#)

• [小野塚 小町 \(おのづか こまち\)](#)

- [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](#)
- [戦略 - Tactics](#)
 - [通常技解説](#)
 - [必殺技解説](#)
 - [固め](#)
 - [天候別の注意](#)
 - [天気雨](#)
 - [風雨](#)
 - [雪](#)
 - [起き攻め](#)
 - [キャラ対策](#)
- [ストーリー攻略 - Solution](#)

特徴 - Feature

- 緋想天からの追加キャラ、参戦という名のサボタージュ
- リーチはそこそこあるものの、変わった挙動の技が多く、癖が強い
- 特に必殺技やスペカの効果は顕著、一発逆転系の技が多いのも特徴
- 鎌の射程は独特のもので至近距離では判定が弱く、隙のある攻撃が多く動きも緩慢、玄人向け
- 天候は「川霧」で、効果は「距離が変になる程度の天気」

互いのキャラが一定距離を保つように遠ければ近づき、近ければ遠ざかっていく

- そのため、コンボが繋がりにくくなったり、離れて弾幕がしにくかったりと地味に嫌な効果
- 視覚効果的にも足下が見づらくなるので地味にいやらしい
- 小町自身の判定が大きいので攻撃をもらいやすい
- モーションが細やかで滑らかにアニメーションする
- J2Aが優秀である反面、それを多用しがちになるので相手に行動を読まれやすい

通常技 - Normal Art

上段：立ちガード、屈ガード共に靈力削り無し

中段：屈ガード時に靈力を1.00削る

下段：立ちガード時に靈力を1.00削る（0.5と書かれたものはその半分削る）

空中ガード：×は空中ガード不可、はガード可能だが靈力を0.5削る





コマンド	判定	発生	空中	特徴
		F	ガード	
近A	上段	9	×	AAAAでコンボが可能
近AA	中段	15	×	2段目は遠Aと同モーション
近AAA	中段	19	×	3段目は3Aと同モーション
近AAAA	中段クラッシュ	27	×	4段目は中段クラッシュ 3段目までに屈ガードされるとヒットバックで当たらない場合多し
遠A	中段	15	×	鎌を横薙ぎに振る 吹き飛ばし力が高く、壁で跳ね返った直後なら6Aにつなげる
2A	下段(0.5)	8	×	柄で突く。小町の近接では早いですが2A連打にしか繋がらない
6A	下段	16	×	鎌を出して引く 引いたときに当たり判定が発生 hit時は打ち上げ+引き寄せ
ホールド6A	下段クラッシュ	35	×	のホールド版 引いたときに当たり判定が発生 ヒット時はダウン復帰不能
3A	中段	16	×	鎌を斜め上に振る 非常にリーチが長い
ホールド3A	中段クラッシュ	35	×	のホールド版 ヒット時はダウン復帰不能
DA	中段	13	×	ダッシュしながらA 中段判定が付き、ほど良くダッシュ慣性が乗り、低空の相手を狩るのにも使える
DB	下段	16	×	スライディングを出す 小町唯一のグレイズ付き打撃
DC	中段	24	×	踏み込んで鎌を振る リーチは長いですが、密着状態では当たらない
JA	中段	10		飛び蹴り 判定も持続も弱いですが、小回りの効く空中攻撃
J2A	中段	21		60度に鎌を振る 真下や真後ろにも判定あり 追撃も期待できる小町の生命線
J6A	中段	13		真横やや上段に鎌を振る リーチが非常に長いですが下方には当たらない
J8A		19		ほんの少し浮き上がって上方に鎌を振る 見た目とは裏腹に後方や下方に判定はない

コマンド	靈力削り量	特徴
B	0.125 × 6/10	-15度ぐらいに6wayの銭投げ 溜めると10wayに
2B	0.125 × 8	60~80度に8way銭投げ
6B	0.125 × 6/10	0~30度に6way銭投げ 溜めで10wayに
JB	0.125 × 6/10	滞空して-15度ぐらいに6wayの銭投げ 溜めると10wayに
J2B	0.125 × 6/10	滞空して0~ - 30度に6wayの銭投げ 溜めると10wayに

J6B	0.125 × 10	滞空して真横に10発の銭投げ
C	0.5	靈魂を漂わせる 非常に速度が遅い
2C	0(爆破時は1個につき1.00)	靈魂を爆破する 敵ヒット直後の靈魂も爆破可能
6C	0.5 × 2	鎌を振って2wayの劍圧を発射 溜めると2x2wayに
JC	0.5	滞空して靈魂を漂わせる
J2C	0.5 × 2	斜め下に鎌による2way劍圧 溜めると2x2wayに
J6C	0.5 × 2	真横に鎌による2way劍圧 溜めると2x2wayに


[上へ戻る](#)






必殺技 - Super Art

名称	コマンド	空中発動	LvUp	特徴
 迷わず生きた人霊	236+B or C	不可	ダメージ増加	鎌を打ちつけ怨霊を地中に射出。地面を潜って進み、敵を検知すると垂直に向きを変え浮上する。
 浮かばれない地縛霊	623+B or C	不可	ダメージ増加	地中の霊を活性化し噴出させる。見た目通り周囲広範囲への攻撃。靈魂の弾道にバラつきが激しい。Cは上空まで上がり地面までは落ちてこない。B,Cともグレイズで消える。
 脱魂の儀	22+B or C	可	レベルMAX効果付与	自分と相手の位置を入れ替える。移動手段や幻惑だけでなく、相手に隙を作る事も可能。特定の動作やシナリオでは無効。
 怠惰に生きた浮遊霊	214+B or C	不可	弾数増加 ダメージ増加	画面を漂う怨霊弾を連射する。速度は遅いが独特の軌道で飛び、相手をゆっくりと追い詰める。LV0~3は3発、溜めると5発だがLVMAXにすると4発、溜めると7発になる。

特殊技 - Special Art



スキルカードで使えるようになる技
基本的に必殺技に上書きされる

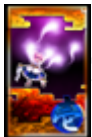
名称	コマンド	空中発動	LvUp	特徴
 死神の大鎌	236+B or C	可	ダメージ増加	円弧状に鎌を一閃しなぎ払う。射程が独特で、軌跡の外も内側も当てるには慣れが要る。発生も早くないため、奇襲に使おうとしてもデメリットの方が大きいだろう。相当の玄人がロマンを求める人以外にはオススメできない。また、グレイズ可能である点も注意。空中版は地上よりも短く、Bは前方、Cは上空吹き飛ばし

	死出の風	623+B or C	不可	ダメージ増加	鎌を回転させ周囲を切り刻む。攻撃範囲が広く、置いておくように振り回して使え、先読み気味のカウンターから連続技に威力発揮。密着状態ではヒットしない。Bは出が速く最大8HIT、Cはやや出が遅く最大12HITする。Cはなまじ攻撃時間が長いいため避けられると目も当てられない。ほぼコンボ専用。
	無間の道	22+B or C	不可	ダメージ増加	距離を操る能力を駆使した技で、内側で左右への移動を妨害する場を作り出す技。敵は場を越える移動が困難になり、場に入ると脱出も難しくなる。また発動直後はダメージ判定があり、弾も消せる。
	寂しがりやの緊縛霊	214+B or C	不可	滞在時間増加	一見無害な幽霊をまとわりつかせる。そのままでは飾りに過ぎないが、下強射で活性爆発を起こせる。
	通りすがりの人霊	236+B or C	不可	ダメージ増加	地面に鎌を打ち、画面端から地を這う飛び道具を発射する技。ボタンに応じて前後を選択でき、不意打ち、同時攻撃を得意とする。
	お迎え体験版	22+B or C	不可	引き寄せ強化 ダメージ増加	一見普通に鎌を振るだけだが、構え中に敵を寄せる効果を持つ。構え状態はホールドで延長でき、鎌の射程外に逃げられ難くなる。見た目に反して上方向への判定が小さい(無い?)ので飛び越えられる場合に注意。また、見た目通り密着時には当たらない。鎌部分は打撃判定であり、しゃがみガードすると霊力2.00削れる

[上へ戻る](#)

スペルカード - Spell Card

名称	コスト	空中発動	特徴
 舟符「河の流れのように」	1	不可	三途の川の水を少し呼び出し、舟に乗って体当たりする豪快な技。性質自体はシンプルな突進技。
 薄命「余命幾許も無し」	5	不可	敵の体力を半分に削る恐ろしい技。性質上試合の早い内に当てれば大きな効果を得られる反面、機を逸すると消費に見合わない為、的確な運用が要求される。スペルカード発動から攻撃発生まではそれなりに早いですが、5枚溜まるまでに体力が減っている事が多く、扱いが難しい。溜めのモーション中の無敵は無くなった。

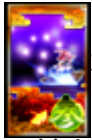


霊符「何処に
でもいる浮遊霊」

1

不可

広範囲に幽霊をばら撒く射撃。
攻撃範囲が広く、幽霊は画面内をふらふらと長時間滞在する。



死歌「八重霧
の渡し」

3

不可

幽霊を先導して群れを作り出す技。
幽霊は先導に従って気ままに飛びダメージを与える弾幕になる。
実は職権濫用技らしい。



換命「不惜身
命、可惜身命」

5

不可

体力を入れ替える前代未聞の技。
ピンチが一瞬でチャンスに変わり態と攻撃されることすら可能になる。
そんな技が簡単に当たることは無く、消費も発生も重いカード。
「余命幾許も無し」との違いは効果と暗転から攻撃発生終了まで完全無敵。
隙の多いスペカに対して振る等、当てるのは難しいが状況によってはどのスペルカードよりも効果の高い浪漫溢れるスペルカード。

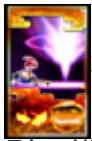


恨符「未練が
ましい緊縛霊」

3

不可

強力な誘導性を持つ悪霊を呼ぶ。
悪霊は敵に纏わり付き追尾するが、特にこれといった攻撃はしない。



死符「死者選
別の鎌」

4

不可

しゃがみ強射での活性爆発専用技。
相手の弾幕に相殺されないため、ストーリーモードでも大活躍。
地面に鎌を打ち込み、上空から相手の頭上に射撃を落下させる。
相手をサーチして落ちてくる反面、動く相手には空振りしやすい。
意外と出が早いので、苦手な弾幕戦になった時に不意打ちで使える。
またさりげなく下段ガード時に一撃でクラッシュさせる事が出来る。
追撃はまず無理だが、普通に使ってもかなりの高威力であるため、ストーリーモードで使えばほぼ一撃必殺である。



地獄「無間の
狭間」

3

不可

敵を斬り付けると同時に横移動を阻害する場を作り出す。
効果中は間合いの主導権は小町が完全に掌握することが出来る。

[上へ戻る](#)

コンボ - Combo 近Aから

rep	コマンド	ダメージ	限定事項	霊力	備考
AA	B(6B) 川の流れるように	2849	スペカ使用	1消費	壁際なら2981
AA	B 地縛霊 J6A	2611	端限定	2消費	強制ダウン (BのHIT数でダメージ変化)
AA	6B 死出の風(C)	2672	スキカ使用	2消費	ダメージ重視
AA	6B 死出の風(C) 死神の鎌	2988-3331	スキカ使用 端以外	3消費	蒼天限定
AA	6B(6) 9HJ2A J2B 66 J6A	2798	中央限定 密着以外限定(レ萃妖不可)	2消費	強制ダウン

AA B 6C	2255	端以外	2消費	強制ダウン
AA B 6C J2C	2636	端手前	2消費	強制ダウン
AA B 6C 死出の風(B)	2468	端手前 スキカ使用	3消費	強制ダウン
AA B 6C お迎え体験版	2727-2809	端手前 スキカ使用	3消費	強制ダウン
AA B 6C 怠惰に生きた浮遊霊	2711	端限定 密着時キャラ限	3消費	強制ダウン
AA B 6C 迷わず生きた人霊(C)	2542	端付近 端密着時以外	3消費	強制ダウン
AA B 6C 通りすがりの人霊(B)	2650	端密着時以外 スキカ使用	3消費	強制ダウン
AA B HJ2A J2B J2(6)C	2754	中央付近 密着時以外 15HIT時	3消費	強制ダウン
AA 6B(6) 9HJ2A J2B 66 J6A	2798	中央限定 密着以外限定(レ萃妖不可)	2消費	強制ダウン
AAAA 死出の風(B)	2319	端限定 スキカ使用 AAからBに繋げ損ねた時に 死出の風は目押し	1消費	強制ダウン
AAA 地縛霊 J6A	2454	端限定	1消費	強制ダウン
AAAA B	2267	端限定 密着以外	1消費	強制ダウン
AAAA 死者選別の鎌	3222	端限定 スペカ使用 キャラ限定(夢ア萃天不可)	0消費	強制ダウン
AAAA 河の流れのように	2430-2509	どこでも可能 スペカ使用	0消費	強制ダウン
(未練がましい緊縛霊発動中)AA 6B(B) 2C	約3400	スペカ使用	2消費	強制ダウン

6Aから

6A 地縛霊 J6A	1843		1消費	強制ダウン
6A C 死出の風(B)	1863	スキカ使用	2消費	
<u>rep1/rep2</u> 6A 2B 後退HJA J6A	2139	6Aが先っぽ当りの場合は前HJA(rep2)。繋ぎにくい点と飛ぶ向きに注意	1消費	強制ダウン
<u>rep</u> 溜6A 6A 2B(3) 後退HJA J6A	2448	上記の応用。溜6A 6Aが遅れると2Bが4HITしリミットに達してしまう。皮肉にも对小町限定の完全魅せコンボ 他キャラは溜6A 6Aが最速の場合と目押し(ex咲)の場合があり、2Bでリミット狙い	1消費	強制ダウン
溜6A B 6C	1973	密着時以外では銭投げが当たりにくい	2消費	強制ダウン
溜6A B 死出の風(B)	2052	スキカ使用 密着時以外では銭投げが当たりにくい	2消費	強制ダウン
溜6A A 3A	1616	の代用。敵が小町を飛び越したら で安定	0消費	強制ダウン

溜6A 余命幾許も無しor不惜身命、可惜身命 時価 スペカ使用、溜6A先端付近ヒット後即発動

0消費 強制ダウン

遠Aから

遠A B	死出の風(B)	1908	端 ~ 端手前	スキカ使用	2消費	強制ダウン
遠A B	6C	1993	端手前		2消費	強制ダウン
遠A B J6A	6C(1) JA	2332	端手前	敵が端にいると6Cが2HITしてリ ミット	2消費	強制ダウン
遠A 版	6C お迎え体験	2171	端手前	スキカ使用	2消費	強制ダウン
遠A(カウンター) 選別の鎌	死者	3314	端以外	スペカ使用	0消費	強制ダウン カウン ターHIT音を 確認してから反応 できると強い
遠A(カウンター) J6C	6C	1743	中央付近		2消費	カウンター確認後 でも間に合う
遠A(カウンター) すぎりの人霊(B) 余命幾許も無しor不 惜身命、可惜身命	通り	1642+時 価	端手前	スキカ・スペカ使用 猶予は通りすぎり入力~HITまで (ただし距離によっては早すぎると空振 りします)	1消費	強制ダウン

3Aから

3A 2B	8HJ J6A	~ 1901	端 ~ 端手 前	1消費	強制ダウン	敵低空時也可
3A 6B	9HJ J6A	~ 1825	端手前	1消費	強制ダウン	端から3~4キャラ程 敵低空時 も可
3(6)A(カウンター) の鎌	死者選別	3126		0消費	強制ダウン	

DAから

DA	迷わず生きた人霊	1064	端密着時以外	1消費	
DA	死出の風(B/C)	1498/1858		1消費	死出(B)ならHIT確認容易
DA	地縛霊 JA J6A J2C	2006	端限定	2消費	強制ダウン

JAから

JA J6A J6C	9飛翔 JA	2156 ~ 2366	中心付近以外	1消費	強制ダウン	6CHIT数で ダメージ増減
JA J6B 44	J6A (6)B	2483	空中 端 ~ 端手前	2消費	強制ダウン	
JA ディレイ B HJA	JA 着地 A J6A	2496	空中 端 ~ 端手前	1消費	強制ダウン	
J6A J6C	9飛翔 J6A	1675	空中 端付近 手前 ~ 中央付近	カウンター時端1~ 消費	強制ダウン	

J6Aから

J6A J6C	9飛翔 JA J6A	1893	空中 端付近	1 ~ 消費	強制ダウン
J6A J6B	9飛翔 J6A	2239	空中 端付近	通常HIT時1 ~ 消費	強制ダウン
J6A J6B J6C		2073	空中 端 ~ 端手前	1消費	強制ダウン

J2Aから

J2A 着地 3A/6A	後退 遠A	1823	端限定	3HIT時	0消費	強制ダウン
J2A 着地 B/6B (JA)	接近 A J6A	2062-2232	端以外(レ幽紫萃天) 紫衣萃) キャラ限定	端限定(レ	1消費	強制ダウン
J2A 着地 J6A	AA 6B	2297	端手前	10HIT時	1消費	強制ダウン

J2A 着地 AA 6B JA 2447 J6A	端手前 11HIT時	1消費 強制ダウン
J2A 着地 J2A 2B(3) 2060 FD J6A	J2A低空HIT 2Bは三発目で止める	1消費 強制ダウン
J2A 着地 J2A 2B(3) 2218 FD JA J6A	J2A低空HIT 2Bは三発目で止める	1消費 強制ダウン
J2A 着地 A 2B(8) 2358 9J JA J6A	端限定	1消費 強制ダウン
J2A 着地 J2A 1687 J2C/J6C	の簡易版。2回目のJ2Aのヒット位置によって J2C、J6Cを使い分ける	1消費 強制ダウン
J2A 着地 DA 死出の 1942 風(C)		1消費 距離に依存せず狙えるがダウンしない 受身狩り用
J2A 着地 死者選別の鎌 3344	スペカ使用 敵地上	0消費 シンプルに カウンター時にも
J2A(カウンター) 着地 rep 迷わず生きた人霊(B) 1609+時 余命幾許も無しor不借 価 身命、可惜身命	端手前 スペカ使用 人霊は直に 当てずサーチ浮遊で当てる (注:位置上密着していると人霊が サーチしない)	1消費 強制ダウン

死者選別の鎌・余命幾許も無し・不借身命、可惜身命を入れるコンボ
通常ヒットから

rep コマンド	ダメージ 限定事項	霊力 備考
DA 死出の風 迷わず生きた人 霊 死者選別or余命or不借	- 端～端付近 蒼天限定 スキカ使用	2消費
AAA 死出の風 迷わず生きた人 霊 死者選別or余命or不借	- 端～端付近 蒼天限定 スキカ使用	2消費
J2A 死出の風 迷わず生きた人 霊 死者選別or余命or不借	- 端～端付近 蒼天限定 スキカ使用	2消費
J6A 死出の風 迷わず生きた人 霊 死者選別or余命or不借	- 端～端付近 蒼天限定 スキカ使用	2消費
DA 死出の風(1～2ヒット) 死 者選別	- 相手空中 スキカ使用	1消費
DA 死出の風(1～2ヒット) 死 者選別or余命or不借	- 相手空中 端限定 スキカ使用	1消費
J6A 死出の風 迷わず生きた人 霊 死者選別or余命or不借	- 相手空中 端限定 スキカ使用	2消費
DC 死者選別or余命or不借	- 相手空中 位置限定 (相手の高さや端までの距離によって繋がる。端は不可。)	0消費
DA 死出の風 迷わず生きた人 霊 死者選別or余命or不借	- 相手空中 端～端付近 蒼天限定 スキカ使用	2消費
J6A 死出の風 迷わず生きた人 霊 死者選別or余命or不借	- 相手空中 端～端付近 蒼天限定 スキカ使用	2消費

カウンターヒットから

rep コマンド	ダメージ 限定事項	霊力 備考
遠A 死者選別or余命or不借	- 端付近 (相手端密着からは不可)	0消費
DC 死者選別or余命or不借	- 端付近 (相手端密着からは不可)	0消費
J6A 死者選別or余命or不借	- 端付近 (相手端密着からは不可)	0消費

遠A 迷わず生きた人霊 死者選別or余命or不借	-	端 ~ 端付近 スキカ使用	0消費
A四段目 死者選別or余命or不借	-	端 ~ 端付近 スキカ使用	0消費
J2A 死者選別or余命or不借	-	端 ~ 端付近 スキカ使用	0消費
死出の風(1ヒット) 迷わず生きた人霊 死者選別or余命or不借	-	端 ~ 端付近 蒼天限定 スキカ使用	2消費
遠A 死出の風 迷わず生きた人霊 死者選別or余命or不借	-	端 ~ 端付近 蒼天限定 スキカ使用	2消費
J6A 死出の風 迷わず生きた人霊 死者選別or余命or不借	-	端 ~ 端付近 蒼天限定 スキカ使用	2消費
遠A 死者選別or余命or不借	-	相手空中 端付近	0消費
DC 死者選別or余命or不借	-	相手空中 端付近	0消費
J6A 死者選別or余命or不借	-	相手空中 端付近	0消費
遠A 死出の風 迷わず生きた人霊 死者選別or余命or不借	-	相手空中 端 ~ 端付近 蒼天限定 スキカ使用	2消費
J6A 死出の風 迷わず生きた人霊 死者選別or余命or不借	-	相手空中 端 ~ 端付近 蒼天限定 スキカ使用	2消費

上へ戻る

戦略 - Tactics

始めに

小町は非常に癖の強いキャラである。
 東方緋想天というゲームをある程度やり込み、相手キャラの挙動を把握した上で対策を練っていないと
 対人戦で勝利を掴んでいくのは難しいだろう。

パワー・スピード・ディフェンス(当たり判定)・弾幕の貫通力や連射力・固め易さ・固めの抜け易さ、
 その他諸々どれをとっても難のあるポテンシャルであることは否定できない。
 やる気や忍耐や愛などでカバーする必要があるので、小町使いになりたいならばある程度の覚悟を持つこと。

立ち回り

特徴の項にもあるように、緩慢な挙動をする攻撃が多いため、守りに入るととてもじゃないがやっていけない。そもそもグレイズ突進技や貫通力に優れた射撃といった、相手の射撃に対する対抗手段が殆ど存在しないため、必然的にダッシュや飛翔を多分に用いた立ち回りが要求される。また、空中前ダッシュに下方ベクトルがかかるため、空中から接近するだけでも飛翔への依存度が高い。そのため霊力不足に悩まされることがしばし。

使ってみれば分かるが見た目ほどパワーが強くない点にも注意。

攻撃自体は殆ど打撃で与えるものと思っていいだろう。コンボ用や不意打ち用に使える必殺・特殊技も

幾つかあるものの、殆どはゆったりとした動きで場を掌握し相手を牽制する必殺技ばかりである。

そのため、ガツガツと勝ちに行きたい人は死出の風のレベルを重点的に上げ、少しでも総ダメージ量を

上げてコンボを叩き込むという戦術で行くのがベターかと思われる。逆に搦め手こそが我が本分

だと

思う人にとっては無限に夢が広がるキャラであると言えよう。

基本攻撃としてはJ2Aのリーチが非常に優秀であるため、それを用いた空中からのコンボ始動こそが小町の主力であると言える。そのため、霊力を多く必要とするコンボを放とうとする際は飛翔中に霊力が切れましてななてことが無いように十分気をつけよう。

また、ver.1.01からJ2Aの始動がかなり遅くなったため、地上付近で放とうとすると発生しないまま

着地してしまうこともある。技の発生までのラグは頭に叩き込んでおこう。

端で固めモードに入ろうとしても、基本的に霊力を削りきって割る現実的な方法がない上、相手にひたすら下段ガードされるとかなり厳しいことになる。

また、一部のキャラにしゃがまれるとJ2Aおよび地上B射撃がすかされるので注意。

前述したように割ってダメージを取るといよりは、固めにあえて逃げ道を与えそれを狩るスタイルのほうが

現実的であると思える。

しかし緩慢な攻撃が多い以上、狩る方法自体も限られてくる。そのため逆に狩り方法はある程度マスターする

勢いで練習しよう。元々玄人向けキャラであるため練習は怠らないように。

また、必殺技・特殊技・スペカそれぞれにロマン溢れる技が多く含まれている。

色モノキャラを目指したい人にもお勧めのキャラであると言えよう。それで勝てたら超かっこいい。

上へ戻る

通常技解説

通常技 通常技に関してはトーシロの主観のため 訂正など随時求めます
小町は打撃が要。

A

攻撃のなかで発生が早いのがこれくらいしかないので積極的に使っていく

1段目は地味に判定が上に広いので対空攻撃として使える

4連が密着していても入るようになったので使いやすくなったが

コンボをつなげるならばAAで止め、射撃に繋ぐのが一般的のようだ

一応相手がAAから射撃に繋ぐと読んで飛び込んできたときにAAAAとつなげることも出来るが...

注 ver1.02現在、立ち状態のレミリアのみ密着時からの1段目と2段目のAがコンボにならない

遠A

リーチが長く敵を大きく前方に吹き飛ばす

カウンター気味に飛び込んできた相手に繰り出すと良い

ガードされるとキャンセルしない限り反撃確定のケースが非常に多いので注意

壁バウンドなどで空中攻撃での追い討ちが可能

カウンターHIT時かつ画面端以外の場合のみ死者選別の鎌で追撃が可能

意外と狙える状況が多く、カウンターHIT確認してから撃つ事も可能なので有用

6A

スキが非常に大きく発生も遅いがクラッシュを持つためガードを崩すことができる

小町の当たり判定が前方に移動するため敵の射撃などにあわせて出すことで避けながら当てることも可能は可能

ホールドして先端を当てると一部のスペカが確定する

3A

範囲の広い対空技

空中の相手はこれをガードすることができないので気持ち早めに振ると良い具合に当たる
スキが大きく密着時は当たらないため敵の行動を読んで確実に当てる必要がある

当てれば大きく斜め上に吹き飛ばすので空中攻撃での追い討ちやカードを使用したりする時間が
出来る

2A

範囲が狭くつながる技がなく威力が低いいため多分使わない
使うとすればガードからの反撃だろうか

JA

小町の技の中では範囲が狭く威力も無い

J2AやJ6Aの死角をカバーでき発生が早いのでとっさのときに使えなくも無い

発生フレームはキャラの中でもかなり遅いので空対空に使うと大体負ける

J6A

やや斜め上に向かって鎌を横薙ぎに振る小町の主力の一つ

かなり遠くまで届き発生もまずまず早く、威力もあるので積極的に当てていこう

空中でガードされたら地上攻撃(3AやAなど)に繋がると落としやすい

着地直前に判定が出るように振ると各種地上攻撃で追い討ちが可能

見えにくい+以外に長い射程でいやらしい牽制になる

J2A

前方から後方までカバーできる小町の主力の一つ

小町の基本は敵に張り付いて「めくり」ながらこれを当てていくことにあるが、そのため非常に
読まれやすい

小町を中心に下方向に半円を描くような攻撃判定が出るので当てやすい

威力もあるが密着されると当たらず、発生もやや遅いので気持ち早めに出すのが重要

DA

ダッシュしながらのA、かなり接近しなければ当たりすらしないので、使う際は注意。

低空を飛びつつ射撃してくる相手に突っ込んで殴って落とすのが基本的な使い方。

この攻撃自体はグレイズ性能を持っていないが、判定が上に強く、空中ガード不能な点は強力。

DB

小町唯一のグレイズ付き攻撃。足を軽く突き出し地面を滑るように蹴る。

見た目通りリーチが非常に短い上に移動距離もそこまで長くなく、しかも高さ的にもかなり判定
が弱いため

はっきり言って使い勝手は良くない。ただ発生は早いため、相手の地上射撃に合わせて最速で出す
と

結構決まってくれる。間違っても空中から射撃を撃ってくる相手に使ってはいけない。

DC

前方を地上から空中までかなりの範囲をカバーできるが、外せば反確に近い隙をさらし、ガードさ
れても若干不利。フレームが長く、威力もそれなりに発生は早くはない上グレイズもない。が、この
範囲としては他に類を見ない空ガ不 能技で、喰らい判定よりかなり前方に攻撃判定があるので、相
手が飛ぶのを読んで当てていけば精神的に優位に立てるので、練習する価値はある。

B

通称銭投げ。コンボに組み込める程度の出の速さはあるが、そこまで速いわけでもない。

撃ち合いに使えるほどの貫通力は無いが、広がるようにばら撒かれるため相手の弾幕を掻い潜っ
てヒットする

ときもあつたりなかったり、やられる側としては結構鬱陶しい。

優秀なコンボ要員ではあるものの、全弾当ててもダメージ自体は大したこと無いことに注意。

6B

自分の真上より若干前方に対して8枚撒く。真上に対して攻撃が出来る数少ない手段だが
下方に強い射撃を持っている相手に対しては自爆に等しい。
最も必要となるのは同キャラ戦の高高度からのJ2Aに対するカウンターなので頭の片隅に入れて
おくと良い

2B

しゃがんだ状態で上向きに銭を投げる。地上の敵に当てることも出来るが、密着状態では当たらない。
出も早いのでなかなか良い対空技になるが、技後の隙には注意しよう。

JB

前方に向かって6枚投げる。距離が進むほど広がり貫通力は無いに等しいが、小町の射撃では隙は
無い方。
基本的にこれよりはJ6Bを使った方が多い。

J6B

真正面に向かって高密度に10枚投げる。一転に集中的に飛ばすので置き気味に使えるのが魅力。
たとえば、幽々子の2Cのジャンプ頂点に置いておくとか。(槍や未生に消されないようにしつつ)
また、他の空中射撃に比べて発生が速く、空中でのコンボダメージ底上げに役立つ。

J2B

JBより気持ち斜め下に向かって6枚投げる。例によって距離が進むほど広がり、やはりJ6Bの方が
使い勝手が良い。

C

非っ常ーにゆっくりと動く霊を一つだけ撒く。霊は上下に揺れつつ前進。揺れ幅は前進するほどに
大きくなっていく。
見た目はなかなか鬱陶しいように思えるが、所詮前進しかしないためダッシュや飛翔で簡単に抜
けられる。
が、長く画面に残るため、抜けてきた相手を遠Aなどで後方に吹き飛ばすと上手い具合に追撃して
くれたりする。
霊を出す際の際には相当なものだが出自体は割と早いため、コンボが抜けられそうになったとき不
意に撃ってみると効果的。

6C

鎌を振って2Wayのかまいたちを発射。小町の射撃の主力となりうる攻撃...とはいえ、見た目ほど
貫通力は無い上に遠距離から撃つとかなり角度がつくため地上対地上だと外れたりする。
B射撃と同様、コンボには組み込めるものの出の速さは下の上程度。コンボのメ要員としては優
秀？

2C

霊魂爆破。これ自体には全く攻撃力は無い。霊魂の形を取っている攻撃ならば全て爆破可能。
入力から爆破までにタイムラグがある上、モーション中は完全無防備。相手が接近してるときに撃
つのは危険。
乱戦中に暴発したら泣いていい。

JC

J6C

J2C

[上へ戻る](#)

必殺技解説

必殺技&特殊技

- 236技 特殊な軌道の弾丸を発射し、特定距離で効果を発揮するカード。

・迷わず生きた人霊:

貫通力は並程度にあるものの、地上を這って走るため相手の弾幕を素通りしてしまうことがよくある。

その特性から、空中戦を得意とする幽々子などに牽制として放つと結構いやらしく働いてくれる。

出も速いのでコンボにも組み込める。撃ち合いには向いていないが総合的に見ると結構優秀?

・通りすぎりの人霊:

Bで出すと相手の後方画面端から、Cで出すと自分側の画面端から『迷わず生きた人霊』に似た飛び道具を出す。

『迷わず生きた人霊』と違い上空への追尾はないので注意。

画面端から射撃してくる相手に対して打つと見えない弾として使うことができる。

説明通り不意打ちに使いやすく、遠距離から射撃をばら撒く相手にプレッシャーを与えることができる。

Cで同時攻撃する場合は事前に5Cを撒いておくとうる効果的。

ただし出は言うほど速くも無いので、速い射撃を持つ相手の場合は注意が必要。撃後の硬直もやや長めなので敵の行動を読んで確実に入れたいところ。

・死神の鎌:

使うとしても3A 2C 鎌B(端限定)かカウンター3A 鎌Cがメインな使い方。

しかし、慣れるとカウンターやふっとばしの際、意外とこれでける事が出来る。

あと、剣圧で弾を相殺可能な所から防御と攻めを同時に出来る節もある。

まだまだ研究中のロマンスキカであるが化ける可能性大。

ただし、グレイズ可能な部分が不安要素であると思う...

1.03にて空中B,Cが追加、BC共に射程は同じで地上より短い、2Aよりも下方向へ長いのは利点か。

Cは上空へダッシュキャンセルすると前A等へ繋がる

デーモンロードアロー、ウィッチレイラインガード後にB大鎌確定

レミリアの場合B大鎌から即死者選別であたる

魔理沙の場合はちょっとだけディレイかけて死者選別

- 214技 弾をばら撒き、主に牽制を目的としたタイプのカード。

・怠惰に生きた浮遊霊:

小町の技の中ではまあまあ貫通力がある方なので、余裕があるときにばら撒いておくとうる牽制になる。

相手が霊をグレイズした瞬間に2Cで活性爆破するとたまに巻き込まれてくれるときがある。

出が遅い上に隙が多いので無闇にばら撒こうとするのは危険。

・寂しがりやの束縛霊

敵の弾幕をすり抜けて敵を追尾するが炸裂には2Cが不可欠。

- 623技 中～近距離の迎え撃ちやコンボ用に用いるカード。

・浮かばれない地縛霊

小町の数少ない対空技。...として使えなくはない。しかし霊発生までの隙は相当なものであるため、

相手の動きを先読みして使う技術が必要。飛翔 J2A等でキャラ上空から打撃攻撃してくるよ

うな相手には

そこそこオススメできる（それこそ小町VS小町など）。

とはいえ、霊が広範囲に降り注ぐ性質を利用しての中距離からの牽制という使い方の方がやはり一般的であろう。

全体的に見れば非常に使えないという程ではないが、やはりもっさりした動きがネックになる必殺技。

623系統の技には死出の風という優秀な特殊技があるため、そちらに上書きすることをお勧めする。

まあ、戦闘開始からスキカが出るまでの繋ぎとしてくらいは十分に働いてくれる...かもしれない。

・死出の風:

優秀なコンボ要因。それ以上でも以下でもないという割り切るべきである。

カード説明を馬鹿正直に受け取ってカウンター気味に置いて使おうとするのは死亡フラグ（当社比）

逆にこれをセットすることでコンボの幅が格段に広がる。是非使いこなしたい一品。

・22技 敵の行動を制限したりする、特殊な性能のカード。

・脱魂の儀

敵と自分の位置を入れ替える。Bなら出が早く、Cなら術後の隙が少ない。

ロマン技といえばそうなのだが敵に当て損ねた弾丸を当てなおすことが出来る。初発ならば対戦相手の混乱も？

具体的に言えば通りすがりBや地縛霊などで自分の座標付近に弾があるときなど。

なお、脱魂C滞空時間が長いので特定の(電車とか)スペルカードをやり過ごすのにも使える。

敵がカード宣言をしているときは入れ替えが不可能。

・お迎え体験版

✖推奨技、しかしやはり相手にとって引き寄せられるのは驚き物。

意外な使い方としては壁際以外でAAAAの3つ目までにガードされて距離が離れたorバックされた場合

ラストのAをこれに変えて追撃すると面白い。

スペカ以外でキャンセルが効かず、隙も大きいので単発での使用は避けたほうが良い。

相手の移動起きにも制限をかけられるので研究が付きにくいスキカ。

・無間の道

光は出始めにほぼ真上方向に当たり判定があるので対空にもいいかも 端で使えば相手逃げにくいかも

敵を吹っ飛ばしたときの距離も軽減するので無理やりコンボに持ち込めるかもしれない

ただし発生は遅め(鎌を振り終わっても判定は出ない、光の柱にのみ攻撃判定あり)

出始めにある射撃判定は、一瞬だけなら相手の弾幕を打ち消す事も可能

・スペルカード

・舟符「河の流れのように」:

無敵は無いが、コスト1で安定して地上コンボのダメージアップに使える。

クセの強い技が多い小町にしては素直で扱いやすい技なので、デッキに組み込むカードで悩む場合は入れてみるといい。

主にAA B/6Bから狙っていく。

画面端ならば3000近い威力になり、手軽に相手のHPを削れる。

また、溜6A等でクラッシュさせた直後に使うのも有効。

台風の密着時でもそれなりに有効。

- ・恨符「未練がましい緊縛霊」:
相手の射撃に相殺されず(その代わりにこちらも相殺しないが)、そこそこ長い間滞在してくれるので
発動するだけで相手は行動を制限される。
総ダメージ量も結構高く、2Cで活性爆破するタイミングさえ見極められれば十分にコスト3に見合った
性能を発揮してくれる。霊の移動速度は非常に遅いので闇雲に爆破させないようにしよう。
- ・死符「死者選別の鎌」:
ストーリーモードの切り札。ほぼ確実に一撃必殺してくれる頼れる相棒。
実戦においてもその使い勝手はなかなかのものであり、クリーンヒットすればその一戦において
相当なアドバンテージを得ることが出来るだろう。
相手が弾幕をばら撒き始めた瞬間など、隙を見つけ次第上手く叩き込んでやりたい。

上へ戻る

固め

小町の固めは割って崩すというよりは、大味な攻めで相手を動かす事を意識すると吉。
相手が本当に動かなければ割れる連携を1つでも覚えておくと、暴れ潰しができるチャンスが増えます。
基本的にしゃがまれても安定して削れ、JC可能な6Cが中心になります。
「この小町はしゃがみガードしてれば安心・・・」と相手に思わせない事が大事。
ただし、連続ガードでない連携が多いため、相手の無敵スペカは十分警戒しましょう。

固めルート

2A x n or AA>ディレイA>(ディレイ)A (回避結界、グレイズ対策、ディレイポイントに無敵技で割り込まれる)
6C(1)
9HJ>J2C>6D>JA>着地~
6D or 6飛翔>J2A>6D>JA>着地~
6D>J2Aすかし>2A x n (すかし下段)
2飛翔>着地(抜けられた時)
B(2)(萃香などにしゃがまれると当たらない)
7HJ>6D>JA>着地~(前D入れっぱなし、JAに無敵技で抜けられる)
7HJ>最速2B>6D>JA>着地~(2B>JAが連続ガードなので固めやすい、最速2Bの部分がシビア)
9HJ>J2A>(2C)>着地~(回避結界、グレイズ対策、B後に無敵技、J2Aを萃香などにしゃがまれると抜けられる)
2A or A>B(2へ)(AAでグレイズしてくる相手を固めたい時に)
6A>6C(1へ)(中段のA二段目と対の6A下段の選択肢)
遠A>B(2へ)(端手前なら遠Aヒットからそのままコンボに)
6A>6C(1へ)(グレイズ対策)
AA>6C>J6Cで当たると魔法陣がつきやすい。
ガードさせると、2A x nの場合は小町1~1.5人分の距離まで離して打つと6Cの部分で霊力一個分削れる。
最遠の目安としては6Cの鎌が直接当たるくらいまで。
それ以上離れると0.5個になってしまいプレッシャーが少なくなる。
9HJ>J2Cの部分は上述の最遠より内側なら安定して1個削れる間合いに飛ぶことができる。
相手が画面端背負ってる状態でJ6A(空中ガード)>J6C>9D>J6C... (相手の7 or 8 or 9飛翔逃げに刺さる)
最後までガードしてるとこっちが先に降りるので、対空を狙える

上へ戻る

天候別の注意

天気雨

遠A間合いで、遠Aor6A>6Cからコンボ

[上へ戻る](#)
