

固めについて

小町には基本的に靈力を削りきって割る現実的な方法がない。
中段クラッシュ技も殆どないため、下段ガードをされるとかなり厳しい状態になる。
よって **わざと抜け道を残し、それを狩る** ということが主となる、常に意識していよう。
大胆な攻めで相手を動かし、暴れを的確に潰す、そういったことが重要となってきます。

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の部分で靈力一個分削れる
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

打撃固め？

バージョンアップにしたがって、小町の割り性能がかなり上がった。
小町は鎌からクラッシュ判定が出るので、かなりリーチが長い。つまり
リーチが長い スカしても相手はA連などのコンボに繋がられない あんまり痛くない
上段下段はこまめに使い分けよう。あと6C溜なども時々撃ってあげるといいよ。

遠A 6A溜(スペカ) 遠A 6A溜(スペカ) DA 2A*n 6A溜or3A溜(スペカ)
このルートでやるとバシバシ割れたりする。
スペカがある場合は忘れずに発動を。
このほかに、遠Aを挟まずに急に6A溜を出したり、銭溜などを当てたり、6Aを出してお迎えで狩ったり。
壁に追い込んでからが小町の醍醐味。相手にとってはかなりウザいが。

ジャンプされると普通に逃げられるからそこは考えよう。あと結界も。

靈符「何処にでもいる浮遊靈」(以下超浮遊)を使った画面端固め

超浮遊は割りスペカ...! その認識をごまかす輩は、生涯地を這う...!

発生がそこそこ早く、様々な状況から連ガを作り出せるスペカ。
コス1で割り+1500以上のダメを狙えるので上手く使って削っていこう。

ただし、密着付近で撃ってしゃがまれるとガード後に全キャラ反確だったりそもそも当たらないキャラがいるのには注意。

- DA>超浮遊>2C (霊力削り値は下の表に、DAのガード方向 2Cのガード状態 密着どうかを ×で分けて記した)

超浮遊までは連続ガードだが2Cが連続ガードではない。2Aか3Aを誤ガードさせてから2Cとすると面白いかもしれない。

分かっている人は超浮遊の後突っ込んでくることが多い。そこで2Aを打った後2Cとしよう。2Aを打った後、さらに突っ込んでくる人がいるが、近Aからフルコンを入れてあげよう。相手が無敵スペカを持ってる？知らない。

天子は超浮遊見てからDC余裕なので死ぬしかしらないです。さすが天人は格が違った。

	立立	立立×	立屈	立屈×	屈立	屈立×	屈屈	屈屈×
霊夢	4.2	割り	4.2	割り	3.8	3.5	3.5	3.5
魔理沙	割り	割り、遠いと4	割り	割り、遠いと4	3.5	3.5	3.5	3.5
咲夜	割り	割り	割り	割り	3.5	3.5	3.5	3.5
アリス	割り	割り	割り	割り、遠いと3.8	3.5	3.5	2.2	3.5
パチュリー	割り	割り、遠いと3.8	割り	割り、遠いと3.8	2.5	3.5	2.2	2.2
妖夢	4.2	3.8	4.2	3.8	3.5	3.5	3.5	3.5
レミリア	割り	3.8	割り	3.8	2.2	3.5	2.2	3.5
幽々子	割り	割り	割り	割り	3.5	3.5	3.5	3.5
紫	割り	割り、遠いと4	割り	3.8	2.5	3.5	2.5	3.5
萃香	4.2	3.8	4.2	3.8	3.5	3.5	3.5	3.5
優曇華	割り	割り、遠いと3.8	割り	割り、遠いと3.8	3.5	3.5	3.5	3.5
文	割り	割り	割り	割り	2.2	3.5	2.2	3.5
小町	割り	割り、遠いと3.8	割り	割り、遠いと3.8	2.2	2.2、遠いと3.5	2.2	3.5
衣玖	割り	割り	割り	割り	3.5	3.5	3.5	3.5
天子	割り	割り、遠いと3.8	割り	割り、遠いと3.8	3.5	3.5	2.2	3.5

- AA>6C>迷わず(通りすがりB)>超浮遊>3A>2C
- JA>AA>6C>迷わず(通りすがりB)>超浮遊>遠A>2C
- JA>AA>6C>迷わず(通りすがりB)>超浮遊>遠A>2C>船
- JA>AA>6C>迷わず(通りすがりB)>超浮遊>2C>船

ズーっと下段ガードしている人への ~>A>Aor6A(誤ガード)>6C>迷わずor通りすがりB>超浮遊>~ を軸にした連携です。2Cで割れます。

超浮遊後は連ガじゃないので注意。

- J2B>JA>近A(2A)>B超浮遊>近A(2A)>2C>自縛霊>JA>J6A>J6B

ズーっと中段ガードしている人への ~>A>密着B>超浮遊>~ を軸にした連携です。2Cで割れる。

近A(2A)のガード方向は問わない。自縛霊で拾って魔法陣

超浮遊後は連ガじゃないので注意。

上記の連携はあくまで端限定であり、中央では超浮遊を使ってもロクに削れないことに注意。DA>相手正ガード>超浮遊は初段ガード後グレイズされるとこちらが不利になり、一部のキャラには反確。