

**天草降臨を
やろっじゃないか!**
~高田馬場ミカド出張版~



発行：ほんしゃぶ式号

【まえがき】

ミカドで戦うストリートファイターの方々、はじめまして。

サムライスピリッツ天草降臨が好きすぎて、大学で卒論まで書いてしまった0津という者です。

何やらミカドで天サム再評価の兆しがある、との事で

「初心者でもこれを読めば、天サムである程度戦えるようになる！」

を目標として本冊子を作製してみました。

なので、連続技なども可能な限り複雑なものを省いて、入力が簡単で実用的なものを記載したつもりです。

キャラ攻略でも、 のマークが付いている技は特筆して強い技というものなので、

初めて触る人は「まずその技を振ってみるか」という程度で良いので振り回してみてください。

本冊子を見たあとに天サムをプレーしてみて、

「お、このゲーム結構面白いじゃん」と少しでも感じてくれればそれに勝る幸せはありません。

【天草降臨ってどんなゲームなの？】

端的に言うと、「攻めが超強いサムスピ」となります。

斬サムも攻めが強いゲームでしたが、みなさんご存じの通り斬サムは守りも超強いゲームです。天サムには守りが強いシステムが無いので、相手キャラの強い側面を守りきるのは困難です。

なので、それぞれのキャラの強い部分を相手に押し付けて圧殺するというスタイルがメインです。展開もサムスピにしては速く、プレーしている感覚はギルティギアに近いかも知れません。よって、最低限の守り手段を知らないと怒涛の性能押し付けで一気に押し切られてしまいます。逆に言えば、まずはその「最低限の守り」さえ覚えれば、生存率が大幅に上昇します。

守りを覚える事で、自キャラの性能を存分に押し付ける事が出来るようになります。お互い守りを自覚して、拮抗した性能の押し付け合いとなった時こそが天草降臨の対戦が一番面白くなる時期です。

【どのキャラが強い？】

SNKゲームの例に漏れず、キャラランクには相当な開きがあります。総じて攻めが苛烈なゲームなので、一気に減らせる連続技が無いキャラやキャラの持ち味を押し付けづらいキャラが下位に沈みやすい傾向。筆者の完全主観となりますが、大雑把なランクは以下のような感じになります。

ランクSS：修羅ナコルル/修羅半蔵

———理不尽の壁———

ランクS：羅刹霸王丸/羅刹幻十郎/修羅ガルフォード/羅刹半蔵/羅刹ナコルル/
ランクA：修羅霸王丸/修羅タムタム/修羅シャルロット/修羅幻十郎/羅刹蒼月/
ランクB：修羅蒼月/羅刹シャルロット/羅刹タムタム/羅刹ガルフォード
ランクC：修羅骸羅/修羅十兵衛/羅刹十兵衛/羅刹右京

———中堅の壁———

ランクD：修羅狂死郎/羅刹火月/修羅リムルル/羅刹リムルル
ランクE：羅刹天草/修羅右京/羅刹閑丸/
ランクF：羅刹骸羅/羅刹狂死郎/修羅閑丸/修羅火月/羅刹破沙羅/

———絶望の壁———

ランクG：修羅天草/修羅破沙羅

あえて「4強」を選ぶならば「修羅ナコルル」「修羅半蔵」「修羅ガルフォード」「羅刹霸王丸」。逆に「2弱」のポジションは「修羅天草」「修羅破沙羅」といった感じ。

【防御崩し(投げ)を回避せよ!】

前述の「最低限の守り」の8割を占めるのがコレです。

天サムはとにかく「投げ」が強い。

投げの発生が超早い上に、大半のキャラがダッシュからそのまま投げる事が可能。小足を刻んでからダッシュ投げを行う通称「小足投げ」は無慈悲にして極悪。しかもその投げから致命傷に近いダメージを叩き込まれてしまいます。まずはこれに対する対処法を覚えないと、命がいくつあっても足りません。厳密な話を言うと、天草降臨における通常投げは

「発生3Fのガード不能打撃投げ」

となります。なので、基本的に見てから反応は不可能です。よって、投げられるんじゃないかな?という気配を感じたら対処行動を入れておくと良いです。明確かつ有効な対処行動は、下の2つ。

①投げられる!と思ったら、レバーを上にはチョン、と入れる。

②投げられる!と思ったら、とにかく小足を擦る。

①に関してですが、後述する「目ジャンプ」を使用した回避方法です。天サムのジャンプは発生1F目から空中判定です。通常投げは空中の相手は投げられないため、完全に行動がカチあえばジャンプ逃げが勝ちます。こちらの行動を分かりやすく実演してくれるのが、**GPU戦における後半の敵**。特に5~6戦目以降あたりから明確に投げに対するジャンプ回避が的確になり、まともに投げられません。こちらの小足投げなども素晴らしい精度で回避してくれるので、ある意味参考になります。最も基本となる回避方法なので、まずはこれを習得すると良いでしょう。

②は単純明快。発生3Fには発生の早い技をぶつけます。刻みが早ければそもそも投げが発生する間合いの外に相手を追いやれます。小足に限らず、回転の良い技なら何でも代用が出来ます。ただし、密着時や近距離でもつれている時などは小足の発生前に投げが刺さるので①に比べると確実性は劣ります。

他にも回り込みをする、バックステップをするなど回避方法はいくつかあるんですがこの①と②の行動は「**単純な入力**で実行可能」という大きなアドバンテージがあります。発生3Fでかつ飛んでくる攻撃にレバー+ボタンとか、レバー2回入力とかだともうそれだけで間に合わない!

【目ジャンプ(着地硬直消し)】

前述した「レバーを上にはチョン、と入れる」ですが、これがまた重要な行動。これは2Dサムライスピリッツシリーズの定番技でもあり、天草降臨の基礎行動とも言えます。

天草降臨ではジャンプからの着地の際にしゃがむようなモーション(硬直)が設定されており、ジャンプの着地を防御崩しなどで狙われてしまう事があります。このモーションをキャンセルする方法は以下の通り。

「キャラが着地した瞬間にタイミングよくレバーを上要素に入力」

これで着地をキャンセルして再度ジャンプします。コレを知らないとジャンプの着地を全部投げられたり、ジャンプ攻撃をガードされた後に投げられるなど防御崩しの格好的になってしまうので、天草降臨のジャンプの着地は油断できません。極論を言えば、常時ジャンプしていて着地も目ジャンプしているならば決して防御崩しを食らう事は無い、と言い切れます。

なお、この項目などではあえて分かりやすさ重視で「ジャンプ」で表現しましたが、**着地硬直自体はダッシュ・バックステップ・通常技・必殺技・弾き・爆発などあらゆる行動でキャンセル可能**。要は着地時に何もしていないと、硬直が発生して危険!思ってくればOKです。

天サム慣れた人同士で対戦を行うと「近距離で垂直ジャンプ」という行動が多く見られます。これは防御崩しを警戒した動きになっているわけですね。逆に攻め側がその行動を読んでいた場合は、昇りジャンプ大斬りでその目ジャンプを叩き潰すという行動を取ることが出来ます。この目ジャンプの読みあいが発生し始めると、天草降臨の対戦は深みを増してきます。

【怒り爆発と一闪】

ここからはちょっとした小ネタの解説となります。
怒り爆発に関してはちょっと複雑なシステムなので、補足解説。

三連殺くらい、よろけ以外で武器を持って地上にいる時ならばだいたいどんな時でも発動させる事ができ、のけぞり中でも発動できるので相手の連続技から1度だけ抜けることも出来ます。
発動後は自分の体力に反比例して爆発ゲージがもらえ（つまり自分の体力が少ない程多い）、ゲージは時間と共に減っていきます。ゲージがゼロになると爆発終了。
このゲージがあるときのみ「一闪」と「連ね斬り」が使用可能。
ゲージが無くなると怒りゲージ自体が消滅し、その試合中は二度と怒る事は出来なくなります。
まさに1試合1度だけ使える大逆転要素。

爆発後は色々ありますが、初心者の方はまず「一闪」を狙っていきましょう。
連ね斬りは色々複雑なシステムなので、最初は綺麗サッパリ忘れても構いません。
一闪は防御崩しから確定するので、爆発後はまず投げを狙うと有効。

また、怒り爆発中は時間の流れが止まるので、タイムアップで逃げられそうな時にも爆発すべきです。

【予約入力】

KOFシリーズをやった事がある人なら馴染みの深い言葉。
コマンド入力後にボタンを連打することにより1~2秒ほど技を予約しておく事が出来ます。
自分の硬直中にコマンド入力をしておきボタンを連打しておけば硬直が解けた瞬間に最速で技が出るので霸王丸のA旋風烈斬の硬直中に弧月斬コマンドを入れておき、ボタン連打による最速弧月斬で切り返す事が可能です。

あと、予約入力が可能なのが退き込みとダッシュの2つ。
例えばダッシュなら硬直中にレバー入力の2回目を倒し続ける事でコマンド技と同じく1~2秒ほどダッシュが予約され、硬直が解けた瞬間に最速で走り出してくれます。
主に防御崩しからのダッシュ攻撃を出す際に大活躍。防御崩しの投げたモーションを見たらレバーを入力完了させておき、レバー倒しっぱなしで最速ダッシュを仕掛けられます。
ナコルルの防御崩し→ダッシュAなどが実用例。

【弾かれキャンセル】

天サムでは斬り攻撃をガードされて、自分が弾かれモーションになっている状態を必殺技でキャンセルが可能。
ただし弾かれたモーションが全部キャンセル可能というわけではなく、大体弾かれ硬直時間の最初~真ん中ぐらいにあるキャンセルポイントでのみ可能と思ってもらえればOK。

キャンセルで出せる技は必殺技属性のもの。各種必殺技・武器飛ばし技・弾き・自決・怒り爆発あたりが該当。

実戦的な使い方はわざと大斬りなどをガードさせてスキをつくり、相手の反撃を誘って弾かれキャンセル無敵技&弾きが基本。
優秀な斬り返し技を持つキャラは、かなりこのシステムの恩恵を受ける事になります。

【ジャンプ攻撃から地上攻撃に繋ぐには】

初心者の方で「ジャンプ攻撃から地上技に繋がらない！昔のジャンプ大斬り→立ち大斬りってできないの？」と思った人が少なからずいると思います。天サムのジャンプ攻撃からの繋ぎ方は少々特殊なのです。

ジャンプ攻撃から地上に簡単に繋ぐ方法として、「大斬り属性のジャンプ攻撃を地上スレスレで相手に当てる」というのがあります。
天サムでジャンプ大斬りを浅く当てると、相手の硬直時間はどの攻撃も結構短く目ジャンプなど着地硬直消しをしないと着地を投げられたりしてしまいます。
しかしジャンプ大斬りを地上スレスレで当てると「相手が地上で大斬りをくらったのけぞり」になって、自分は着地して即動けるようになるのです。そうならばそこから大斬りなり連斬りなりお好きなように。これが天サムで初実装された、通称「深当て」と呼ばれる技となります。

上で「大斬り属性のジャンプ攻撃」と書きましたが、実はキャラによってジャンプ蹴りが大斬り属性のキャラが数名います。それらのキャラならジャンプ蹴り→立ち大斬りなんてことも可能。
理屈としては「ジャンプ攻撃を着地2F以内に当てると相手が地上くらいになる」という事なので、強斬り属性でなくてもジャンプ攻撃超深当て→最速で地上技も十分可能となります。

とりあえず初心者の方は「ジャンプ大斬りは地上スレスレで当てると有利」という事だけ頭に叩き込んでおけばOK！

【どんなキャラ？】

霸王丸

修羅

修羅/羅刹ともに、シリーズ最高性能の旋風烈斬と弧月斬を持ち、各種切り替えし技も豊富。リーチもあり、どんな状態でも対処が出来る万能キャラ。修羅は連続技の火力が全体的に控えめなので、一気に減らせるキャラではない。

【どの技が使える？】

・ダッシュA

主戦力といってもいい程使える技。ガードされてもスキは無いに等しい。相手に接近したい時はこの技を軸にすると良い。近寄ったら小足や旋風烈斬を撃ちに行く。



・ダッシュC

旋風烈斬とともに、霸王丸の強さを支える技。発生 of 速さと判定の強さは特筆もので、相手が動いたところにこの技を出すと打ち勝てる事が多い。相手のジャンプの下をくぐって出すと強力な対空手段となる。相手が旋風烈斬をジャンプでかわしたら、この技で刈り取っていくのが基本。

・ジャンプC

ジャンプ攻撃は一律これでオーケー。飛び込み&昇り空対空ともに抜群の使いやすさを誇る。

・小足

ある程度連打も効く、標準的な小足。近距離でもつれたらこの技で追い払って、旋風烈斬を撃って仕切り直したいところ。



・A旋風烈斬 ↓↓ + 斬り

天サムの霸王丸と言えばA旋風烈斬。全体的にスキが殆どなく、HIT後の大追い打ちでダメージも大きい。相打ちでも十分元が取れるので、強気に打ちまくっていい。近距離で使うのも十分ありだ。HIT後相手が地上に落下すると「ダン、ダン」といった感じで1回バウンドして倒れる。この1回目のバウンドを見たら大追い打ちコマンドを入れると良い。

・A弧月斬 →↓↓ + 斬り

こちらも歴代最強クラスの弧月斬。特に対地性能が相当に高く、相手の技に対して出せばほぼ勝てる。近距離で昇龍拳をパナす気持ちでゴー。

・A烈震斬 ←↓↓ + 斬り

中段技。先端を当てるように出すとまず反撃を受けない。小足を刻んだらおもむろに出すとグッド。

【覚えておきたい連続技は？】

・14連斬12斬目 → 弧月斬 or 天覇封神斬

霸王丸のCDは性能が良いので、怒り狙いで常時狙っていても良い。当たったらシンプルに必殺技や武器飛ばしに繋ごう。

・近立ちC → 弧月斬 or 天覇封神斬

ワンチャンスにはこれを。近立ちCからはノーキャンセルで発生 of 早い技が繋がる。画面端で防御崩しを決めたらぜひ叩き込みたい。

・防御崩し → ダッシュC or 天覇封神斬

霸王丸は、画面中央の防御崩しからの火力が低いのがネック。怒っていれば天覇封神斬を生で入れてしまおう。



【どう立ち回る？】

基本的な立ち回りは、何はともあれA旋風烈斬。これをぶん回しつつ、ダッシュAで切り込んで接近戦に持ち込む。A旋風烈斬がHITしたら大追い打ちでしっかりとダメージを取っていく。相打ちでも大追い打ちでダメージ勝ちできるのが強み。A旋風烈斬をジャンプでかわした相手はダッシュCで落とす。ダッシュAで接近したらA烈震斬や小足を絡めた二択を迫っていくといい。小足を当てて不意に防御崩しも良い。飛び込んできた相手の対空はジャンプをくぐってダッシュCとA弧月斬で大安定。どんな状態でも安定して戦えるのが修羅霸王丸。ただ、大量のリードを取られるとひっくり返しづらい。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

A

さすが元主人公。安定した強さを誇る。クセも少なく、使いやすいキャラだろう。

羅刹 霸王丸

羅刹

【どんなキャラ？】

修羅霸王丸の上位互換キャラといっても過言ではない。
強力な武器飛ばし技・天覇断空烈斬を持ち、凧刃や剛破など連続技向けの技を数多く持つ。
あからさまな「強キャラ」で「勝てるキャラ」のポジション。

【どの技が使える？】

・修羅と同じ通常技

当然、修羅で使えた通常技は全てこちらでも便利に使える。
詳しくは修羅の項目にて。



・A旋風烈斬 ↓↘↙ + 斬り

修羅よりさらに性能が上昇。HIT後、竜巻で巻き上げられた相手に直接追撃が出来るようになる。
天覇断空烈斬や一闪ですら追撃出来てしまうのが恐ろしい。
追撃の事を一切考慮しなくても、修羅と同じくHIT後大追い打ちがド安定でつながるので全く問題ない。
しかも、修羅の旋風烈斬を一方向的に貫通していくという理不尽性能。がんがん使おう。

・A弧月斬 →↓↘ + 斬り

修羅と同じく、実に頼れる昇竜技。怒ったらこの技を全部、天覇断空烈斬に置き換えても良い。



・A凧刃 ←↓↘ + 斬り

コマンド完成と共に構えを取り、相手が接近すると発動する技。足元が若干弱いを差し引いても強力な技
正面の判定がかなり強く、相手の技に合わせて使えばほぼ一方向的に打ち勝てる。
HIT後は大追い討ちが確定なので、ダメージも申し分ない。
ガードされてもあまりスキが無いのも魅力。近距離で多用しても良い技。



・天覇断空烈斬 ←↘↙↓ + AB (※怒り時限定)

天草降臨における最強の武器飛ばし技。
発生まで完全無敵なので、相手の技に合わせて割り込みで使うと超強力。
発生の早さも一級品で、各種連斬や中斬りキャンセルなどから出せば簡単に連続技になる。
さらに威力がとてつもない上に密着でガードされない限りスキも少ない。
天覇断空烈斬をガードさせて反撃を天覇断空烈斬で刈る、なんて芸当すら可能。
一発で試合をひっくり返す可能性を持つ、羅刹霸王丸の強さを象徴する技。

【覚えておきたい連続技は？】

・14連斬12斬目 → 剛破 → 弧月斬 or 天覇断空烈斬

修羅と同じく、使いやすい連斬から安定して各種必殺技がガンガン繋がる。
剛破はコンボパーツとして優秀な技だが、正面中斬りからは繋がらないので注意。
羅刹は怒って天覇断空烈斬を使いたいので、立ち回り中には常時14連斬を狙っていききたい。

・BBC → 天覇断空烈斬

羅刹霸王丸は多彩な連続技を持つキャラだが、要するに最後に天覇断空烈斬を当てればだいたいOK。
ミスが少ない一番シンプルなBBCの打ち上げ連斬から繋ぐのを覚えてるだけでも十分すぎるほど強い。

・防御崩し → ダッシュC

画面中央の防御崩しから、大ダメージを狙いづらいのが羅刹霸王丸唯一の弱点。

【どう立ち回る？】

修羅の安定した立ち回りに加え、常に天覇断空烈斬による大ダメージを狙う一発屋の側面も持つ。
基本的な立ち回りは修羅と同じで、A旋風烈斬とダッシュCの刈り取りがメイン。
中距離はA旋風烈斬やダッシュAがあるので困る事は無い。
凧刃や天覇断空烈斬があるおかげで中距離～近距離の斬りあいにも滅法強い。
接近したら積極的に連斬を狙いつつ、凧刃を絡めていけば相手をがっつり押さえ込める。
A旋風烈斬モードも対空に天覇断空烈斬が使えるのでさらに強力に。
この天覇断空烈斬や凧刃が防御手段も兼ねているのが手におえない。
これらの押さえ込み能力に加え、不意にダッシュ防御崩しを絡めれば相手は相当に苦しい。
とにかく、A旋風烈斬を盾に、連斬を差し込んで怒って、天覇断空烈斬を当てる。シンプルに強い。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

S

まさしく剣鬼。天草降臨における「4強」に名を連ねる強さ。
勝つための道筋が明確に見えていて、さらに「勝てるキャラ」。

ナコルル

修羅

【どんなキャラ？】

極悪なほどのダッシュからの選択攻撃、異常なくらいな繋がる連続技、卑怯なくらいに高い機動力と攻撃力。さらに体が小さいのでくらい判定が小さいと至れり尽くせり。文句なしに天草降臨における最強（凶）キャラ。長所を挙げればキリがないのに、短所がほぼ無いという完璧超人っぷりも素敵。

【どの技が使える？】



・ダッシュA

ナコルルの主戦力&強さの要。HITさせた時、相手ののけぞりが大斬りのけぞりなので様々な技で追い討ちが可能。発生も早く判定も強めで威力も高いと言う至れり尽くせりの技。この技が当たると、状況次第でかなり危険な連続技を作り出せる。

・ジャンプC

ジャンプ攻撃の主力。昇り空対空の使いやすさもバッチリ。レバーを下に入力しながら出せば空中投げのコマンドも兼ねてくれる。

・小足

これまたごくごく標準的な性能だが、刻めば十分すぎるほど相手を追い払える。ナコルルの機動力が異常に高いため、小足からの防御崩しを見切るのは困難。

・カムイフムケスブ

ジャンプ中↓+Dの特殊技。威力は無いが判定面は強力。この技をだすと着地するまで出しっぱなしになる。ガードされてもスキは皆無。この技のおかげでナコルルは気軽に飛び込むことが出来る。



・Aアンヌムツベ ◀▶↓ + 斬り

立ちガード不能のナコルルの代名詞とも言うべき突進技。発動の瞬間に無敵時間がある上に発生が早く、相手の技に合わせたカウンターとしても使える。怒ると極端に性能が向上し、多段HITになる上に威力も格段に上昇。しかも今回はHIT、ガードに関わらずABCDボタン同時押しで緊急停止が可能。緊急停止の際に怒り爆発が暴発しやすいので若干の慣れが必要。それを差し引いても凶悪な技。

・シチカプエトウ ↓▶▶ + 斬り

鷹を飛ばして攻撃する技。中距離～遠距離の牽制に大活躍する。Bで出すと牽制に便利。この技が当たると、相手が長時間のけぞり状態になるので追撃し放題。当たったのを見てからジャンプC深当てが狙えるほどのけぞりが長い。

・Aカムイリムセ ◀▶↓ + 斬り

超優秀なコンボパーツ。中斬りから繋がる上に、HIT後様々な攻撃に繋げられる。この技を連打するだけで無限段になる恐ろしい技。修羅だとコマンドの関係上シチカプエトウに化けやすい。

【覚えておきたい連続技は？】

・ダッシュA → Aアンヌムツベ → 小追い打ち

修羅ナコルルはこれさえ覚えていれば即実戦投入が可能になる。それぐらいにお手軽かつ有効な連続技。防御崩しからもこの連続技を入れればOK。

・近立ちB → Aカムイリムセ → ダッシュA → Aアンヌムツベ → 小追い打ち

カムイリムセを絡めた連続技の一例。正直、ナコルルはダッシュAかカムイリムセが当たればいくらかでも連続技ができてしまう。

【どう立ち回る？】

極論を言ってしまうえばダッシュAとアンヌムツベ、ダッシュからの防御崩しさえ知ってれば勝ってしまうという問答無用な強さなのが修羅ナコルル。まずは露骨なぐらいにダッシュAとダッシュ防御崩しを狙う、ぐらいの立ち回りでも十分。全体的にダッシュ攻撃がメインとなるので、対となるダッシュ防御崩しをやたらと決めやすい。防御崩しを嫌って空中に逃げた相手は昇りジャンプCで叩き落としてやろう。牽制もシチカプエトウがあるので困る事は無いし、相手の攻撃のカウンターはアンヌムツベで万事OK。連斬や武器飛ばし技の性能が極端に悪いが、正直それらの技を使う必要性がゼロ。初心者がお手軽に使っても強いキャラなのに、上級者が使うと底が見えないぐらいに強くなるキャラ。正直、この少ない紙面では強さの全貌を紹介しきれません(笑)。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

SS

ぶっちぎりで最強(凶)キャラ。4強の頂点と言ってもいい。お手軽に強い上に上級者のやりこみにも耐えうる驚異のポテンシャルを持つ。

ナコルル

羅刹

【どんなキャラ？】

なにせ元があんなコルルなので、まずそれだけでも十分すぎるほど強い。
羅刹はナコルルの基本性能に加えて、狼乗りを使う事で全キャラ中最高の機動力を誇る。
縦横無尽に画面を動き回る、動かして楽しいキャラ。

【どの技が使える？】

・修羅と同じ通常技

詳しくは修羅の項目を参照。ダッシュAが使えるだけで、中距離の主導権を一気に握れる。
通常技だけでなく、カムイリムセやカムイフムケスプも使えるのがナコルルの強み。



・狼乗りジャンプC

何故かガード不能という狂った性能をした技。
当然大斬り属性なので、深当てさせればそのまま地上から連続技を狙える。
相手の起き上がりなどにうまく重ねてダメージを取っていきたい。

・狼乗り立ちA

近距離戦の連続技の起点に使用する。
HITしたらメルシキテや武器飛ばし技、狼乗りダッシュ斬りなどに繋げていく。
狼乗り中は通常技にダッシュ/バックステップでキャンセルがかけられるようになるので
ガードされたらバックステップで離脱するのも良い。

・狼乗りしゃがみC

転倒させられる下段攻撃。実は、狼乗り中の下段攻撃はこれしか無い。
大斬りのくせに威力がやたらと低いが、下段を意識させてイメルシキテを当てるのが本命。
ガードされたらキャンセルバックステップや前ダッシュなどで離脱。



・Aイメルシキテ ↓ + 斬り (※狼乗り空中限定)

空中から強襲する中段攻撃。羅刹ナコルルはこの技を当ててダメージを取っていくのが基本。
昇りで出して高速中段として使用する。判定も強いので、相手の技に合わせて使うことも出来る。
HITすると地味に威力が高いのがポイント。HIT&ガードに関わらず、技後に分離攻撃で逃げると安全。

・ヌベキカムイシキテ ← + AB (※怒り時限定)

高速突進する武器飛ばし技。狼に乗った状態から出すと発生が早く、狼乗り立ちAから連続技になる。
ガードされても案外スキは無いので、反応が遅れた相手をイメルシキテでカウンターを取ろう。

【覚えておきたい連続技は？】

・ダッシュA → ダッシュA → 狼にまたがる

シンプルにダッシュAを2回当てて転倒させて、そのスキに狼に乗る。
防御崩しの後も、この連続技でOK。

・狼乗り立ちA → 狼乗りダッシュA → 狼乗り立ちA …

狼乗り中は、この連続技がお手軽で使いやすい。ダッシュAではなくメルシキテや武器飛ばし技でも良い。
基本的に狼乗りジャンプC深当てなどから狙う事となる。
実は、狼乗りダッシュAの後は目押しで狼乗り立ちAが繋がってしまい無限段になる。

・引っ張り → ダッシュA → (一瞬前に歩く) → 遠立ちC → 小追い打ち

防御崩しからのお手軽火力UP版。安定して全体力の1/4近くを奪う。
通常技のみで構成されているため、当然修羅でも使える。



【どう立ち回る？】

大本のナコルルがぶっ飛んで強すぎるため、
狼を一切使わずダッシュAと防御崩しだけで戦うだけでも勝ってしまうぐらいに基礎性能が高い。
狼に乗ってガード不可能のジャンプCを狙いつつ、下段の狼乗りしゃがみCをちらつかせながら
高速中段のイメルシキテでダメージを取るのが基本。
狼乗りジャンプCは、相手の起き上がりに合わせて使いたいの、転倒させられる技を積極的に当てていきたく
このキャラは立ち回りの自由度が相当に高いので、「こうしなければならぬ」という概念に囚われず
本能のままに暴れまわってほしい。攻略の説明が実に難しいキャラだ。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

S

羅刹でも十分すぎるほど強い。
天草降臨で「動く事の面白さ」を教えてくれるキャラなのでオススメ。

リムル

修羅

【どんなキャラ？】

威力の高い大追い打ちを当てて、ワンチャンスで大きくダメージを取っていくキャラ。リーチの短さに中距離戦は苦戦するが、機動力は高いのでいかに相手の懐に潜れるかが勝負。コンルシラルを使った空中幻惑もなかなか強い。

【どの技が使える？】



・CD

修羅リムルのド本命技。いかに近距離でこの技を当てていくかで勝負が決まる。発生は相当に早い、リーチがかなり短いうえに空振りした際の間も大きめ。最低でもガードされるように振っていきたいところだ。

・ダッシュA

リーチが長めなので、相手の出鼻をくじくように先出しで使っていく。ただ、威力も少なく多用しすぎるとあっさり弾かれるので注意。姉と同じモーションなのに性能差がありすぎる技とも言う。

・ダッシュB

ガードされても弾かれモーションが出ない便利な技。しかも、HIT後目押しでCDが繋がってくれるのでリターンが大きい。目押しは難しめだが、是非マスターしたい連続技。食い込みすぎると流石に反撃を受ける。

・小足

相手の防御崩しを追い払うには十分な性能。普通に使っていける。

・ジャンプC

通称リムアッパー。横の判定と昇りで出したときの対空能力はピカイチ。

・大追い打ち

相当に威力が高い、リムルのダメージソース。コンルノンノ後の確定は必ず決めたい。



・Aコンルノンノ ➡➡➡ + 斬り

連斬や近立ち中斬りから繋がり、HIT後に大追い打ちが確定する連続技の要。相手の技に合わせたカウンター技としても使えるが、ガードされると多少のスキがあるので連発は禁物。怒ると威力が上昇し、攻撃範囲も広がってるので怒っているとなお良い。

・コンルシラル ↓ + 斬り (ジャンプ頂点限定)

修羅リムルの動きにアクセントをつける技。実質空中で2段ジャンプが可能になる。足場の落下をうまく相手に当てて、相手の動きを制限していききたいところ。

【覚えておきたい連続技は？】

・14連斬10斬目 → Aコンルノンノ → 大追い打ち

修羅リムルはこの連続技をいかに当てるかというキャラなのでぜひマスターしたい。ダッシュBから目押しでこれを決められるとかなり戦力UPする。防御崩しからもダッシュBは繋がるので、そこからダメージを取ればかなり頼れる。総じてダッシュB絡みの連続技は難しいが、練習する価値のある連続技だ。

・防御崩し → 遠立ちC

防御崩しからの安定はこれ。出来れば上に書いた、ダッシュB始動の連続技を当てていききたいところ。



【どう立ち回る？】

極端な話、修羅リムルは怒りコンルノンノ連続技を3回決めればほぼ勝ちが確定する。立ち技でいいものが無いので必然的にダッシュ攻撃が多くなる。地上からは早出しダッシュAやダッシュB、空中からはコンルシラルや判定の強いジャンプDを駆使して近づこう。リムルはダッシュ投げがやりやすいので防御崩しも積極的に狙っていく。相手が転倒したらAルブシクアレやコンルメム、コンルシラルをうまく重ねて相手を揺さぶっていく。とにかく接近して、まずは14連斬を当てて怒り、怒り連続技で相手をK0する。それが修羅リムルだ。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

D

一長一短な一発屋。これぐらいのランクのキャラが使っていて楽しい。勝つための狙いがはっきりしているキャラだ。

ワムル

羅刹

【どんなキャラ？】

修羅は連斬連続技狙いの一発屋だったが、羅刹は全体的にマイルド化。
立ち回りを安定させる必殺技が追加されているので、苦手な中距離もそこそこ克服。
一発屋か安定か、どちらを取るかは好みで。

【どの技が使える？】

・修羅と同じ通常技

羅刹は怒り必殺技の恩恵が大きいので、修羅よりも14連斬の重要度が高い。
近距離では積極的にCDからの連斬を狙っていくスタイルに変わりは無い。



・ルプシトウム ➡➡➡ + 斬り

通常で使うとあまり使えないが怒っていると多段技になり大幅にパワーアップ。
怒り後は対空、連続技用のC、スキの少ないB、リーチのあるAと使い分ける。
特にCは連続技に組み込みやすい上に大追い討ちが確定するので重宝する。
しかし、この技自体はコンルノンノに比べると無敵時間は無いに等しいので
近距離で相手の技に割り込みで使うと潰される事が多いので注意。



・ルプシクアレ・トイトイ ↓➡➡ + 斬り

修羅と違って一直線に地を這う飛び道具。
修羅のように相手に下をくぐられることも無いので使いやすい。
遠～中距離からAで出して、ダッシュで追いかけて攻めるのが良い。

・ルプシカムイエムシ・トイトイ ◀➡➡↓ + AB (※怒り時限定)

修羅と違って、BBCから連続技にできる武器飛ばし技。
というよりそれ専用と割り切ってしまうほうが良い。
画面端付近ならHIT後大追い討ちが確定。

【覚えておきたい連続技は？】

・14連斬10斬目 → 怒りCルプシトウム → 大追い打ち

やってる事は修羅と同じ。ただ、本命の大追い打ちまで繋ぐには怒りが必須。
ダッシュBから目押しでこれを決められる事も、修羅と同じ。

・BBC → ルプシカムイエムシ・トイトイ → 大追い打ち

羅刹は武器飛ばし技が連続技に組み込める。最後のCは最速キャンセルする気持ちで素早く入力を。
ただ、羅刹は常に怒りを維持したい側面もあるので、これを使うかどうかは悩みどころ。
大追い打ちは画面端限定。

・防御崩し → 遠立ちC

修羅と同じ。防御崩しからの安定はこれ。
やはり出来れば上に書いた、ダッシュB始動の連続技を当てていきたいところ。

【どう立ち回る？】

接近の重要性は羅刹も同じ。
羅刹はルプシクアレが使いやすいのでAルプシクアレをダッシュで追いかけて接近、
ジャンプしてきた相手はくぐってダッシュCで迎撃できる。
相手がルプシクアレをガードしたらそのままタイミングよくダッシュ投げに行ってもよし、
ダッシュBなどを出して攻めを継続するのもよし。
近距離戦では修羅と同じく、CDを当てる事に注力する。
羅刹は修羅より怒りの重要性が高いのでCDが入ったら14連斬を優先させよう。
怒ればルプシトウムが格段にパワーアップするので接近して
A&Bルプシトウムを軸にガンガン押していける。
本命は怒り後の連斬→Cルプシトウム→大追い討ち
修羅・羅刹共に防御に回るとかなりキツイので、可能な限り攻めに回ってほしい。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

D

修羅と羅刹、ともに同じぐらいの強さ。
幻惑&爆発力の修羅を取るか、安定の羅刹を取るかはプレイヤー次第。

【どんなキャラ？】

服部半蔵

修羅

狂気を感じる性能の飛び道具・怒り爆炎龍で相手を粉碎するキャラ。
怒った時の爆発力は有名だが、実は怒っていない時もめっぽう強い。
爆炎龍に始まり、爆炎龍に終わる。4強と言ってもいいポジションにいるキャラだ。

【どの技が使える？】



・CD

14連斬を入れて怒りたいので、必然的にこの技の重要性は高い。
技単品としても優秀な性能で、発生が異常に早いので近距離戦で振り回せる。
あと、この技自体にキャンセルがかかるので空振りしてもA爆炎龍で隙を消せる。



・ダッシュA

ナコルルと同じく、大斬り属性のダッシュ攻撃。HIT後に怒り爆炎龍が繋がる。
中距離からの差し込みや、防御崩しからの連続技に活躍する主戦力技。

・ダッシュD

発生の速さが魅力。相手のちょっとした隙に確反を取りたいときに使う。

・遠立ちA

地上の斬り技はコレ。HIT/ガード関わらず常に予約で爆炎龍を入力しておくこと。

・小足

回転も優秀だが、何よりリーチが長いのが魅力。投げられると思ったらこの技を連打。



・A爆炎龍 ↓↘↙ + 斬り

半蔵の強さを確固たるものにした技。この技だけで攻め/守り/牽制全てをこなすスーパー技。
常時Aで出す事だけを覚えていけばOK。発生が異常に早いので、近距離でも使っていける。
怒った時に弾速が爆発的に早くなるうえに、HIT後ジャンプCで追撃が出来る。怒ってなくても弾速が遅いのが逆に強力で、伝統の爆炎龍→モズ落としなどを狙える。
とにかく、半蔵はまず爆炎龍を撃つ。全てはここから始まる。

・Aモズ落とし ↘↙ + 斬り

優秀なコマンド投げ。怒っていない時に、爆炎龍を追いかけて狙うのが基本。

【覚えておきたい連続技は？】

・14連斬12斬目 → 怒りA爆炎龍 → ジャンプC

怒り時限定の極悪連続技。ジャンプCが大追い打ちに化ける事が多いので要練習。
怒ってなければそのまま14連斬を出し切って怒ってしまおう。

・ダッシュA → 怒りA爆炎龍 → ジャンプC

中距離の差し込みから怒り爆炎龍コンボが狙える。防御崩しからも確定する。
怒っていない時は怒りA爆炎龍のかわりに、ダッシュDや遠立ちBなどを入れよう

【どう立ち回る？】

怒る前と怒った後は全くの別キャラと考えるべきだろう。
怒る前が弱いというわけではなく、A爆炎龍を主軸に手堅い立ち回りが可能。
A爆炎龍は、半蔵が爆炎龍を追い越すと弾が消滅する特性があるため
爆炎龍を追い越さないように追いかけて、着弾と同時にAモズ落としなどを狙う。
近距離は常時CDからの14連斬で怒りを狙う。
怒ってさえいれば、防御崩しと爆炎龍連続技を狙っているだけで
簡単に勝利が転がり込んでしまうというぐらいに怒り爆炎龍は強い。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

SS

爆炎龍ひとつで4強の地位まで登りつめた恐怖の忍者。
怒り半蔵が強いのは有名だが、怒っていないA爆炎龍を使う半蔵も恐ろしく強い。

【どんなキャラ？】

服部半蔵

羅刹

修羅半蔵に「姿を消す」系の必殺技を追加したのが羅刹半蔵。
しかし爆炎龍がそのままなので、結局は修羅とやる事が大して変わらない事が多い。
爆炎龍を出そうとして猿舞に化けてしまう事が大変多く、プレー中にストレスになる事も。

【どの技が使える？】

・修羅と同じ通常技

近距離でCDを狙いつつ、中距離からダッシュAで攻めるのは修羅と同じ。



・修羅と同じ必殺技

というか、爆炎龍がそのままの性能なのでそれだけで説明不要の強さを誇る。
問題は羅刹にだけある必殺技・猿舞のコマンドが爆炎龍と丸被りのため
爆炎龍を出そうとして猿舞が暴発、という事になりやすい。
猿舞は基本ほとんど使えない技なので、暴発するとスキまみれになってしまう。
BやDで出す猿舞はまだマシなので、羅刹半蔵の怒り爆炎龍などはBで出した方が良い。

・静音 ↓↓ + 斬り

その場で半蔵が一瞬だけ消える技。
消えている間は全身無敵なのでありとあらゆる技をかわせる。
しかも出現した瞬間からすぐ動けるので静音で何らかの技をかわした後は
爆炎微塵隠れ等を狙うと良い。



・爆炎微塵隠れ → ↓ + 斬り

羅刹版モズ落とし。ボタンによっての性能の差は無い。
威力はあまり無いのが残念だが決めると最大8秒前後、半蔵が消滅するのが魅力。
消滅中に攻撃をくらうと強制的に消滅は解除されるので注意。
また、消滅した瞬間から半蔵はすぐに動ける。



【覚えておきたい連続技は？】

・14連斬12斬目 → 怒りA爆炎龍 → ジャンプC

修羅と全く同じ。結局、爆炎龍がそのままなので…。

・ダッシュA → 怒りA爆炎龍 → ジャンプC

修羅と(ry。防御崩しから狙えるところも同じ。

・14連斬12斬目 → 毒龍

羅刹は14連斬から武器飛ばし技が繋がる。
ただ、怒りを失ってまで武器飛ばしを決める必要があるかは微妙。

【どう立ち回る？】

正直言って、修羅とやる事がほとんど変わらない。
そもそも怒って爆炎龍連続技を狙うだけで勝ってしまうぐらいのキャラ性能がある。
羅刹は「消える」という選択技が強い傾向にあるのだが、有効に使うのは難しい。
一番使いやすいのは爆炎微塵隠れで消える事だろう。
ヒマさえあれば静音を使って消えまる、というのも手。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

S

爆炎龍があるのでそもそもの強さが以下略。
無理に羅刹を使う必要が殆どないので、まずは修羅半蔵を。

【どんなキャラ？】

ガルスード

修羅

通常技の性能が全キャラ最強クラス。

特に見えない中段のダッシュC、対となる高速下段のダッシュDは極悪の一言。

多彩な犬技を絡めて、怒濤の起き攻めラッシュで相手に何もさせずに攻め倒す4強の1角。

【どの技が使える？】



・ダッシュC

HITすると相手を転倒させる中段のダッシュ攻撃。

中段のくせに、見てから反応する事は不可能なレベルで発生が早い。

しかも、先端を当てればガードされてもまず反撃を受けないという問答無用な技。



・ダッシュD

こちらは下段。驚異的な発生の速さとリーチで、相手のちょっとした硬直に容赦なく突き刺さる。

しかも先端を当てるようにすればガードされてもスキは無いに等しい。

HIT後は安定して小追い討ちが確定する。ダッシュCと合わせて、凶悪な起き攻めを展開できる。

・CD

半蔵と同じく、CD自体にキャンセルがかかる優秀な技。

発生が早いので、近距離でガンガン狙っていける。HITしたら様々な技が繋がる。

・小足

リーチがあるのに、回転も異常に早い。

近距離で連打すれば、相手の防御崩しをほぼ全拒否できる。

・Aプラズマブレード ↓↘↙ + 斬り

思った以上に技の発生するスピードが速く、連続技にはもちろん

相手の技に合わせてカウンター技として使う事も出来る性能のいい技。

ガードされても完全密着じゃなければそこまで大きなスキは無い。

HIT後は画面端なら大追い打ちが確定するのも強い。



・レプリカドック ↓↘↙ + C

コマンド成立後、パピィが上空に出現した瞬間に本体は動けるようになるので非常に強力な技。

特に相手の起き上がりに重ねての起き攻めは凶悪の一言に尽きるぐらいにキツイ。

見た目で中段に見えるが、この技はしゃがみガードが可能。



【覚えておきたい連続技は？】

・しゃがみB → Aプラズマブレード

単純な構成だが、しゃがみBの威力が妙に高いのでいい減りをする。画面端なら大追い打ちを。

・防御崩し → しゃがみC

こちらもシンプルだが安定。状況を選ばず安定して入るのはありがたい。

【どう立ち回る？】

立ち回りで使う通常技の主力はダッシュDと小足。ここにダッシュCを交えてダウンを奪う。

相手のダウンにレプリカドックを重ねて、怒濤の起き攻めでダメージを取っていく。

起き攻めレシピは、中段のダッシュC、下段のダッシュD、回り込みでレプリカドックを逆ガード、

そのまま防御崩しの4択が主力。これらの技がHITしたら転倒するので再度起き攻め。

相手の暴れなどはAプラズマブレードを合わせていくと良い。

常時走り回ってダッシュDとダッシュCを振り回し、

相手に何もさせずに起き攻めラッシュで一気にKOするスタイルが理想。攻めまくれ！

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

S

一人だけ別ゲー状態の凶悪な攻めを展開することが出来る。

4強キャラはダテではない。

【どんなキャラ？】

ガルフード

羅刹

修羅から犬技を削除して、単発連続技用の技を追加したキャラ。
便利な犬技の消滅で正直明確なパワーダウンは否めないが、ベースとなる通常技が最強クラスなので十分戦える。
あと、素手になれば全キャラ中最強。

【どの技が使える？】

・修羅と同じ通常技

ガルフードの強さのベースは通常技の強さでもあるので、
凶悪なダッシュ攻撃を主力に近距離戦は小足、CDなどで十分すぎるほど立ち回れる。



・ライトニングスラッシュ ↓↘↙ + C

突進技。前作斬紅郎無双剣で猛威を振った技だが、さすがに弱体化。
ガードされると少々スキがあるので注意。
判定自体は強い部類に入るので相手の技に合わせて使う事も可能。
基本はシンプルにCDや14連斬からの連続技に使うのがメイン。

・アストライクヘッズ ↘↓↙ + 斬り

これまたガルフード伝統のコマンド投げ。性能的にも修羅半蔵のBモズ落としと同じ。
正直これを決めるより防御崩しを決めた方がメリットが大きいのだが、
近距離でもつれた時に使うと良く吸ってくれる。Aで使っていけば特に問題は無い。



・素手プラズマファクター ↓↘↙ + A or B

武器あり時は微妙な性能だが、なぜか素手になると一転してとんでもない技に早代わり。
威力、判定共に申し分ない技になる上に、背面から当てるとそのまま永久。
相手の体力がMAXでもこの技を8回当てれば相手は昇天する。
武器を落としたらダッシュPからこの技を使っていくと良い。
ガルフードが自発的に素手になるには武器落としを使う必要があるが、
発生が遅いため潰されることが多い。14連斬を13斬で止めてから武器落としを行うと
確定で武器落としが成立する。AAA連斬のAA止めでも同じことが出来る。

・ライトニングストライクスリー ←↘↙ + AB (※怒り時限定)

ライトニングスラッシュの武器飛ばし技版といった感じの技。
修羅と違って連続技に組み込む事ができるので使いやすい。
ただしライトニングスラッシュと違ってガードされると非常に大きなスキが出来る。
CD直接キャンセルや、14連斬12斬目から入れるのが基本。

【覚えておきたい連続技は？】

・CD → ライトニングスラッシュ or ライトニングストライクスリー

近距離でCDを振り回す時、常時ライトニングスラッシュを入力しておくとうまい。
14連斬12斬目でも問題なく繋がる。
また、怒っていればライトニングスラッシュを武器飛ばし技にする事も可能。

・防御崩し → しゃがみC

これまたお手軽&大安定でつながる。ただし、羅刹はしゃがみCを連打で入力すると
プラズマブレイクに化ける事があるので注意。

【どう立ち回る？】

犬技は無いがダッシュ攻撃と通常技を駆使して戦うだけでもかなり強い。
近距離はCDを振り回し、HITしたら各種突進技につなげてダメージを取っていく。
修羅はとにかく攻めまくるのが基本スタイルだが、羅刹は守るべきところで守るのも重要。
小足などが強力なので、守る手段は豊富。一気に減らせる連続技を持っているわけでは無いので、
思いのほか自分のペースを崩さずじっくりと戦うキャラとなる。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

B

通常技だけでも十分強いので、中の上と言った所か。
ただし素手の殴り合いをさせれば間違いなく全キャラ中最強。

【どんなキャラ？】

狂死郎

修羅

リーチの長いしゃがみAや使いやすいA大津波のおかげで中距離では主導権を握れる。ダッシュDの性能が異常なほど高いので中距離から一気に懐に潜る事も可能。粘り強い闘いができるキャラ。ただ、防御崩し能力が極端に低いのでダッシュ投げすらできないなどの弱点も持っている。

【どの技が使える？】



・遠しゃがみA/遠しゃがみB

中距離のメイン技。これでチクチク攻めるのが基本だ。弾きには注意。基本Aを使い、Bは相手の硬直時間に反撃する際に使用するぐらいが良い。

・小足

中距離キャラのくせに小足の性能が異常に高く、近距離で連打するだけで相手を追い払える。小足連打→遠しゃがみA→A大津波のような連携で相手を押し返していく。



・ダッシュD

非常に使えるメイン技。発生が異常に早く、全キャラ最強クラスのダッシュDだろう。ガードされてもスキは皆無な上にHIT後は小追い討ちが確定するので威力もなかなか。中距離からしゃがみAとこれで仕掛けていくのが狂死郎の基本スタイルとなる。

・A大津波 ↓ + 斬り

地を這う飛び道具。遠距離なら連発して使う事も可能。常時Aで使って問題ない。思ったよりも発生が早く隙も少ないので、中距離でも使っていける技。

・血煙曲輪 ↓ + 斬り (※ジャンプ中限定)

初代サムライで猛威を振った技。空中から回転曲舞のような攻撃で攻撃する中段攻撃。自分が画面端を背負っている時にバックステップから出すと高速中段に早代わり。

・A回転曲舞 → + 斬り

とっさの対地対空は一律これでOK。

・荒事師狂死郎 鬼の舞 ← + AB (※怒り時限定)

乱舞系の武器飛ばし技。発生が若干遅いので、防御崩しから直接入れるか連続技にするならBBCぐらいしかない。この技は威力が非常に高く、修羅狂死郎のダメージソースになる技。

【覚えておきたい連続技は？】

・ダッシュD → 小追い打ち

連続技と言ってもいいか怪しいレベルだが、発生 of 速さで相手のちょっとした硬直を刺せる。とにかく決める機会が多い。怒っていない時の防御崩しからもこの技でOK。

・防御崩し → 荒事師狂死郎 鬼の舞

怒っていて投げる機会があれば、直接武器飛ばし技を入れてしまおう。狂死郎のCDは極端に性能が悪いので、連斬から入れるチャンスがほとんど無い。

【どう立ち回る？】

中距離はしゃがみAを中心にチクチク牽制、隙を見てダッシュDで相手の懐に潜って小足連打。そこからしゃがみA→A大津波の連携で押し返す。対空は回転曲舞で一律問題なし。実は苦手の距離が全くなく、オールラウンドに戦うことができる。各種必殺技も使いやすいものが多く、小刻みにダメージを与えてリードを奪っていこう。反面、大きなリードを取られると防御崩し能力の低さもあって逆転が難しい。常にリードを取って、相手を締め上げるように立ち回りたい。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

D

守りの能力がかなり高く、チクチク陰険に立ち回る事が可能。ランクDとしているが、相手が狂死郎慣れしてないと数値以上の強さに見えるかも。

【どんなキャラ？】

下野狂死郎

羅刹

修羅で使えた必殺技がほぼ全リストラされ、かわりに全くと言っていいほど使えない技が追加された悲劇のキャラ。基本的に羅刹狂死郎を使う必要性が全くないので、使うなら修羅にするのがオススメ。

【どの技が使える？】



・修羅と同じ通常技

羅刹で追加された技は本気で使い物にならないので、必然的に修羅と同じ通常技で戦うしかない。この時点で、羅刹を使用するメリットが皆無である。

・A血風独楽 ➡➡➡ + 斬り

羅刹版回転曲舞。回転曲舞と違って地上で回転するだけなのでスキは少ない。基本的にAのみを使えばOK。ガードされるとスキが大きいのでなるべく当てるように。これでも羅刹狂死郎の技の中では安定して使える部類に入る。対空・割り込み・連続技に。

・跳尾獅子 乱心 ↓➡➡ + 斬り

羅刹狂死郎のリーサルウエポン。怒っている時のこの技の威力は特筆もの。防御崩しから直接確定するので、怒り時には素直にこれを入れておこう。逆に言えば、防御崩しから使う以外はまともに使い物にならない。

・荒事師狂死郎 血肉の舞 ◀➡➡➡ + AB (※怒り時限定)

血風独楽で前方に突進していく武器飛ばし技。修羅と違って連続技に組み込みやすく14連斬から連続技にできる。が、威力は割と低い部類に属するので決めても修羅のような大ダメージは見込めないのが残念。この技は削り能力がかなり高いので最後のトドメにガードさせて削り殺すという使い方もできる。しかしガードされると多大なスキがあるので覚悟を決めて使うように。



【覚えておきたい連続技は？】

・ダッシュD → 小追い打ち

修羅と同じ。それぐらいに重要。防御崩しからこれを入れても良い。

・14連斬12斬目 → 荒事師狂死郎 血肉の舞

連斬から武器飛ばしが簡単に入るが、そもそも連斬が入らないのが苦しい。怒っていなければA血風独楽でも構わない。

・防御崩し → 跳尾獅子 乱心

怒り時限定。だが、狂死郎で防御崩しを決める状況がなかなか来ないのが問題。

【どう立ち回る？】

修羅で主戦力だった大津波などの必殺技が全部無いのでしゃがみA、ダッシュD、小足連打を使ったチクチク戦法に血風独楽を使って戦うしかない。本命は当然怒り跳尾獅子・乱心なので防御崩しを決めたら絶対に決めておきたい。しかし、狂死郎は防御崩しを決めるチャンスがかなり少ないので問題アリ。最後の手段は武器飛ばし技の削りか？総じてかなり苦しい戦いとなる。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

F

はっきり言って、羅刹を使う意味がまるでない。素直に修羅を使った方が幸せになれると思う。

橘右京

修羅

【どんなキャラ？】

中距離の牽制が強く、近距離は小足とツバメ返して2択を迫るキャラ。
ただし、修羅の必殺技はツバメ返し以外の必殺技がほぼ使い物にならない。
また、中距離キャラの宿命かダッシュ投げが出来ないという弱点を持つ。

【どの技が使える？】



・遠立ちA/遠立ちB

右京の中距離戦の強さを支える技。
修羅はHITがガードに関わらず常に非剣ささめゆきを入力しておくで隙消しになる。



・小足

リーチは短いですが、回転速度なら全キャラ中最強。
小足連打で連続HITする上に、HIT後目押しで昇りツバメ返しも繋がる。
近距離の主力となる技。相手の投げ対策としてもバッチリ使える。

・ダッシュC

発生も早く、リーチも長い右京のメイン技のひとつ。
この技で相手の懐に潜り込み、小足とツバメ返しの連携で攻めよう。
立ちガード可能技なのでちゃんとガードしてくる人には注意。
ガードされたらせめて非剣ささめゆきで隙消しを。少し離れた相手の硬直に入れる技としても使う。



・A秘剣ツバメ返し ◀↓▶ + 斬り (※空中限定)

橘右京の代名詞。シリーズ通して中段攻撃なのでこの技と下段の小足でいかに揺さぶれるかが右京の勝負所。常にAで出して構わない。
怒ると火力が大幅に上昇するので出来れば常に怒っていたいところだ。
技の判定もかなり強力なので相手の技に合わせてのカウンター技としても使える。
基本的にコマンドを合成して地上から即ツバメ返しを出す「昇りツバメ」が基本となる
ガードされると最大級の反撃を受けるので、出したら必中させるぐらいの覚悟で。

・非剣ささめゆき ▶▶▶ + 斬り

リングを投げるフェイク技。技の全体硬直が極端に短いので、リングを投げまくる事も可能。
主に、各種通常技の隙消しに使う。

・ツバメ六連 ◀▶▶▶ + AB (※怒り時限定)

割と威力が高い武器飛ばし技。各種連斬から連続技に組み込めるので怒っているなら積極的に狙っていきたい。

【覚えておきたい連続技は？】

・小足×n → A秘剣ツバメ返し(昇り)

右京の最重要連続技。難しいが小足のHIT確認からツバメを出せれば相当に強力な連携にもなる。
小足をガードされたら、再び接近して小足を狙いに行くと良い。
怒っているとツバメの発生が少し遅くなり入らないが、連携パーツとしては十分優秀。

・14連斬12斬目 → ツバメ六連

連斬から武器飛ばし技が安定して繋がる。もちろんBBCからでも問題ない。

・防御崩し → 遠しゃがみC

安定。右京は防御崩し能力が低く、ダッシュ投げが出来ないのが難点。



【どう立ち回る？】

遠立ちA、遠立ちBをちらつかせながらダッシュCで斬り込んで行くのが基本パターン。
ダッシュCをうまくガードしてくるなら一気に近づき、直前で緊急停止して小足やツバメ返しの揺さぶりモードに。ダッシュCがHITしてうまく懐に潜り込めた時も同様だ。
この戦法を中心として14連斬を狙って怒り、怒りツバメ返してダメージを与えていこう。
全体的に右京は修羅羅刹共にヒットアンドウエイな戦い方となる。
小足ツバメの精度が強さに直結するので要練習。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

E

右京は羅刹が完全上位互換と言ってもいい性能なので、修羅を使う必要性がほとんどない。
どうしても行動にリスクが付きまとうのでランクが下がる印象。

橘右京

羅刹

【どんなキャラ？】

修羅右京に、雲雀という高性能技を付けたのが羅刹右京。
雲雀だけで攻めも守りもかなり強化され、中距離戦はさらに盤石。
実は総じて守りの側面が相当に強く、要塞戦法を取ると厄介極まりないキャラとなる。

【どの技が使える？】

・修羅と同じ通常技

右京の中距離戦の強さを支える技。
修羅はHITかガードに関わらず常に非剣ささめゆきを入力しておくで隙消しになる。

・陽炎 → ↓ ↘ ↙ + 斬り

飛び道具。基本的にAで使えば問題は無い。
天サム世界ではごくごく普通の飛び道具なので、近距離などで連発は禁物。
遠～中距離で撃ってダッシュで接近する使い方がメイン。

🌸・雲雀 ↓ ↘ ↙ + D

この技があるおかげで、羅刹右京は修羅右京に比べて大きなアドバンテージがある。
各種中斬りから安定して連続技になり、HIT後にしゃがみCで追撃できるのでダメージも十分。
判定もかなり強めで、弾かれキャンセルとかで出すとかなり有効。
完全密着でガードされるとさすがに反撃を食らうが、先端を当てるぐらいなら反撃も受けない。
密着から少し離れたぐらいの間合いでもつれた時に出すと効果抜群。
中距離で、遠立ちBとセットで使っていく事となるだろう。
攻めにも守りにも使える万能技。この技があるから羅刹右京は強い。

🌸・A秘剣ツバメ返し ↘ ↙ ↘ ↙ + 斬り (※空中限定)

修羅と変わらず近距離の攻めで使える。羅刹は相手の技へのカウンターがある程度雲雀で代用できるため、
カウンター技で博打ツバメを出す必要性が修羅よりは薄い。結果、立ち回りの安定に繋がる。

・夢想残光霞 ↓ ↘ ↙ + AB (※怒り時限定)

各種連斬から連続技に組み込める突進技の武器飛ばし技。
威力は控え目なので、積極的にこれを決めるよりは怒りを維持した方が良い。

【覚えておきたい連続技は？】

・立ちB → 雲雀 → しゃがみC

羅刹右京の連続技はこれを覚えておけばだいたいOK。
立ちBは近距離でも遠距離でもどちらでも行ける。
距離が離れてしゃがみCが届かない時は、ダッシュCで代用する。

・小足x n → A秘剣ツバメ返し(昇り)

修羅と同じく使える、近距離の要となる連続&連携技。

・防御崩し → 遠しゃがみC

変わらず安定。画面端が近ければ、上記の立ちBからの雲雀を入れても良い。

【どう立ち回る？】

基本は修羅と同じだが、羅刹には雲雀と陽炎があるので攻めの選択技が多い。
遠距離で陽炎を撃ってダッシュCで斬り込んで行くのが羅刹右京の常套手段。
近距離戦は小足ツバメを中心に、立ちBと雲雀を交えて戦う。
実は、羅刹右京は守りの性能がかなり高い。
相手の防御崩しを全拒否できる小足連打、中距離を制圧する立ちB&雲雀。
相手のジャンプは素早いダッシュで下をくぐってしまえばよい。
リードを取ってそれを守るように戦うと、相当厄介に立ち回ることが出来る。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

C

必殺技ひとつでここまで強さに差が出るという典型例。
守りを固めると、上位キャラを食えるだけの性能を発揮する。

幻十郎

修羅

【どんなキャラ？】

通常技に多少のクセがあるが、攻めも守りも器用にこなすオールマイティーキャラ。
強力な通常技であるしゃがみBのおかげで地上の斬り合いも相当な強さ。
連斬とかを使わず、シンプルに中斬りキャンセルなどでダメージを取れるのもありがたい。

【どの技が使える？】



・遠しゃがみB

幻十郎の通常技の要。と言うか、これさえあればいいぐらいに強い技。
リーチがあり、出るのがそこそそ速いくせに下段攻撃で立ちガード不可。
威力も妙に高く、弾く事も出来ないので相手にとっては相当厄介な技。
どんどん振り回そう。

・遠しゃがみC

発生がそこそそ早く、リーチが長い大斬り。
中距離からたまにぶっぱなすとダッシュしてきた相手に刺さってくれる。

・小足

珍しくキャンセルのかかる小足。全キャラで小足にキャンセルのかかるキャラは
幻十郎と蒼月、タムタムの3人だけである。修羅はキャンセルして入るいい技が無い。



・ダッシュB

二段攻撃で初段が下段で二段目が大斬りのけぞりと非常に特殊&強力な技。
初段の下段攻撃の発生がかなり早いので油断した相手に良く当たってくれる。
二段目は大斬りのけぞりなので深く当てれば追撃が可能。
引っ張りから使うと簡単に永久になる恐怖の技。



・A桐覇 光翼刃 ➡➡➡ + 斬り

シリーズ最強の性能を誇る光翼刃で、超強力な対地・対空技。
Aで使うのが基本で、怒っていなければA光翼刃の後に安定して小追い討ちが確定する。
怒ると小追い討ちは入らなくなってしまう。空振りすると当然スキは大きいので連発は禁物。
弧月斬と同じく、昇竜拳をパナす気持ちで使っていけばOK。

・A三連殺×3 ↓➡➡ + 斬り

幻十郎の代名詞。色々複雑な技だが、とりえず連続技用にA入力×3で使うだけでも十分強い。
思ったよりも撃ちきった後の隙が少なく、特大の反撃を受ける事は少ない。
近立ちBや近しゃがみBキャンセルから安定してA三連殺×3が繋がり、ダメージもなかなか。
防御崩しから直接入れてしまってもOK。

【覚えておきたい連続技は？】

・近立ちB → A三連殺×3

単純明快だが、決める機会も多くいい減りをする。これだけ覚えていればまず困る事は無い。

・防御崩し → A三連殺×3

これもまた単純。

・防御崩し(引っ張り) → ダッシュB → 遠しゃがみC → 小追い打ち

いつでもどこでも、全体力の1/4を奪う強力な連続技。
ただし、破沙羅だけは引っ張りからダッシュBが入らないので注意。

【どう立ち回る？】

地上戦は遠しゃがみBとダッシュBを中心に、中距離は牽制用のA桜華斬、
対空&切り返しなどの防御手段はA光翼刃で一律OKなので大安定の立ち回りが出来る。
三連殺はAAAがガードされるようなら、ABAなど途中からめくりを入れてやると良い。
天草降臨の2段目のめくり三連殺はまず見切れないぐらいにめくり速度が早い。
三連殺を嫌って相手が空中に逃げる事が増えてきたら、どんどん光翼刃で叩き落としてやろう。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

A

大安定の立ち回りが出来る反面、連続技で一気に減らす事が難しいのが欠点。
それでも基本性能が高いので、十分すぎるほどに強い。

羅刹幻十郎



【どんなキャラ？】

修羅の安定度に加えて、跳ね裏桜華を絡めた爆発力を加えたのが羅刹幻十郎。一度ペースさえ握ってしまえば手がつけられないぐらいに暴れられる。基本的に一発屋なのだが修羅のような安定した戦いも得意という強キャラ。

【どの技が使える？】

・修羅と同じ通常技

変わらず遠しやがみBやダッシュBによる地上戦はそれだけで強力。跳ね裏桜華の中段を生かすために、下段の遠距離しやがみB、ダッシュB、小足の重要度が高い。

・A桐覇 光翼刃 ➡➡➡ + 斬り

修羅と同じ性能。相変わらず頼れる対地&対空技。

🌸・A裏桜華 草薙 ↓➡➡ + 斬り

羅刹幻十郎の攻めのキモとなる技。裏桜華を相手がガード時にボタンをおしっぱなしにすることにより裏桜華を上空に跳ね上げる事が可能。当然の如く落ちてくる桜華斬は中段でしやがみガードできない。さらに落ちてくる前に幻十郎が動けるようになるので落下してくる桜華斬と本体で同時攻撃を仕掛ける事が可能。幻十郎がうまく下段攻撃を出せば相手はガード不能となり、桜華斬を食らう事になる。跳ね上げた後にうまく回りこみをすれば落下する桜華斬をガード不能にする事も可能。ボタンにより跳ね上がる高さに変化し、Aが低くCが高い。基本Aで出せば問題ない。羅刹幻十郎はいかにこの跳ね桜華斬を仕掛ける状況を作り出すかが勝負。とにかく跳ね上げてしまえば一方的に有利な状況を作り出せる。

・A三空殺×3 ↓➡➡ + 斬り

純粹に連続技用の技。三連殺よりも威力が高く、発生も早いので近立ちBから連続技にするのが主な使い方。落下してきた裏桜華のHITと同時に突撃するのも有効。ガードされると多大なスキがあるので注意。

🌸・裏五光 ➡➡➡↓ + AB (※怒り時限定)

修羅の五光斬と違って凄まじく使える武器飛ばし技。出るまでのスピードが恐ろしく速い上に一步大きく踏み込んで出すのでリーチも長い。相手の技のカウンターに最適な技で、しかもガードされてもスキは皆無。弱点は威力が低めなのと空振りするとスキまみれな事だが、それを差し引いても強力な技。裏桜華連携の最中にもバリバリ使える。実は発生が速いだけで、完全無敵という技ではない。

【覚えておきたい連続技は？】

・近立ちB or 小足 → A三空殺×3

こちらもシンプルに中斬りから三空殺で良いダメージになる。三空殺の発生が早いので、小足キャンセルから繋がる。裏桜華連携に使用しよう。

・防御崩し → A三空殺×3

これもまた単純。

・防御崩し(引っ張り) → ダッシュB → 遠しやがみC → 小追い打ち

当然、羅刹でもこの連続技が使える。羅刹の場合は遠しやがみCをA三空殺×3に替えても入る。やはり、破沙羅だけは引っ張りからダッシュBが入らないので注意。



【どう立ち回る？】

修羅と同じく遠しやがみBとダッシュBの地上戦に加え、A裏桜華跳ね上げが主力。防御&切り替えしは光翼刃に加えて裏五光も使えるのでさらに強力に。裏桜華跳ね上げたなら下段を使ってガード不可を仕掛けていく。とりあえず、着弾と同時にダッシュBで突撃するだけでもかなり強い。落下した裏桜華がHITしたら、近距離なら立ちBからの三空殺、距離があるならそのまま三空殺か裏五光で突撃。裏五光だとガードされても安心なのがポイント。跳ね上げたあとは圧倒的に主導権がこちらにある。一気に畳み込んでしまいたい。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

S

裏桜華の爆発力に加え、安定した立ち回りも可能というのが羅刹幻十郎の強み。使いこなすのは多少難しいが、かなりの強キャラなのは間違いない。

首斬り破沙羅

修羅

【どんなキャラ？】

まともにも使える必殺技がほとんど無い、防御力が最下位で大ダメージを受けやすい、破沙羅限定連続技が多数あるため相手のワンコンボが致命傷…。そのくせ尖った長所があるわけでもない。無い無い尽くしの天サム最弱キャラ。

【どの技が使える？】



・遠立ちA、近立ちA、しゃがみA

非常に便利な牽制技。近づかれたらこれと小足連打で追い払っていく。

・遠しゃがみB

多段技でリーチがある。小技連打から使って近寄ってきた相手を押し戻そう。空振りすると危険なので、単発で使う際は覚悟を決めて。



・小足

連打が利く牽制技。近距離で多用していく。

・近立ちC

破沙羅の貴重なダメージソース。
破沙羅の連続技は無いに等しいのでワンチャンスには迷わずこれを決めよう。

・ジャンプC

破沙羅の貴重なダメージソースその2。
破沙羅はジャンプが高いので、空中戦はそこそこ強い部類に入る。
威力が高いので、空対空などでしっかり決めていきたい。



・ダッシュB

ガードされてもスキがほとんど無いと言う優秀なダッシュ攻撃。
この技で接近して、各種Aや小足連打に牽制に入るのが王道。

・空刺し ↓▲➡ + 斬り (※ジャンプ頂点限定)

空中から武器を投げつける技。
昇りで出すことはできず、出せるのはバックダッシュ中かジャンプの頂点のみである。
Aは自分の下方、Bは斜め45度、Cはほぼ真横に武器を投げる。
とはいってもジャンプから出す場合はAを使い、バックダッシュ中はCを使ぐらい。
基本はうまく相手の反撃を誘ってAをカウンターで当てるという使い方。
ただし、空刺しは空振りしたりガードされるとスキまみれなのでかなり危険。

【覚えておきたい連続技は？】

・ジャンプC → 近立ちC → 小追い打ち

修羅破沙羅に有効な連続技など無い(断言)。
素直にサムスピらしく大斬り×2を叩き込んでやろう。

・防御崩し → ダッシュC

画面中央からの防御崩しも貧弱の一言。
画面端に押し付けたら素直に近立ちCを入れよう。



【どう立ち回る？】

まともな必殺技が何一つないので、ひたすら通常技で戦うしかない。
その通常技もあまり性能がいいとは言えないものばかり。
基本的なスタイルはダッシュBで接近してAとDの小技による牽制にしゃがみBを絡め、ワンチャンスには近立ちCとジャンプCを叩き込む、のような形となる。
正直言ってそれぐらいしかやることが無く、書くこともない。
空刺しのカウンターも使いたいが、失敗時のリスクが絶大すぎるのが痛い。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

G

ぶっちゃけ無理(あきらめ)。
スパライアムがー！

首斬り破沙羅

羅刹

【どんなキャラ？】

やってる事は修羅と変わらないが、そこを影騙しでいかに誤魔化せるかが勝負どころ。騙しのパターンは多種多彩で、プレイヤーセンスが強く問われるテクニカルキャラ。でもベースが破沙羅なので、相当に苦しい戦いを強いられる。

【どの技が使える？】

・修羅と同じ通常技

結局のところ、破沙羅は通常技で戦うキャラなので使う技は修羅と変わらない。ダッシュBで潜り込んで小技を刻み、ジャンプCと近立ちCを当てていくという方向となる。

・A地刺し ↓ ↘ ↙ + 斬り

地上から斜め45度に武器を投げつける技。ボタンにより飛距離が変わる。Aで使えば先読み対空として使う事も可能。ガードされるとスキが大きいので乱用は禁物。

🌸・影騙し ◀ ▶ ↕ + A or B or C or D

羅刹破沙羅の命綱。ボタンによって異なる破沙羅の幻影を作り出す技でAは前方ジャンプ、Bが垂直ジャンプ、Cが後方ジャンプでDが前方に歩くモーションの幻影を出す。とにかくヒマさえあればこの技を撃って相手を幻惑しよう。当然この幻惑技を生かすために本体の動きを稀に織り交ぜる必要がある。突然何もせず前に歩いたり垂直ジャンプを繰り返してみたりと決まったパターンに囚われずカンにまかせて使っていこう。ただし、本体の行動によってはゲーム画面がズームアウトやスクロールするのだが影騙しはそれが一切発生しないので、最終的にそこで見切られてしまう事にはなる。

・影舞 夢理 ◀ ▶ ↕ + AB (※怒り時限定)

突進してHITしたら乱舞が発動するタイプの武器飛ばし技。苦し紛れだが、ジャンプC深当てから直接繋がる。破沙羅は攻撃力上昇の恩恵を受けるため怒りを持続させた方が戦局を有利に運べる。

【覚えておきたい連続技は？】

・ジャンプC → 近立ちC → 小追い打ち

羅刹破沙羅に有効な連続技など無い(コピペ)。

・防御崩し → ダッシュC

相変わらず貧弱。

【どう立ち回る？】

通常技主体の基本的なスタイルは修羅と同じ。ダッシュBで相手に接近し、近距離は小技連発をベースにダッシュ投げをおり交ぜつつ戦う。小技から遠距離立ちBやしゃがみBで連携するところも同様。これらの行動に影騙しを入れていく事となる。前述のように影騙しばかり使っても効果が薄いので本体による行動も積極的に混ぜよう。所詮は破沙羅なので動きが読まれた時点で終了である。影騙しは破沙羅の性能の悪さを「フォロー」する技ではなく「誤魔化す」技という点に注意。とにかく対戦を繰り返して影騙しの感覚を掴んでもらうしかない。まさに破沙羅道は茨の道だ。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

F

羅刹ならば、ギリギリのレベルで何とか戦える…はず。上手く影騙しが決まって大斬りを叩き込むと、ポロリと勝ちが拾えることもある。

【どんなキャラ？】

緋雨閑丸

修羅

A技&D技に使いやすい技が揃っているので小技の牽制力は相当なもの。
ただし、修羅閑丸は一発で減らせる連続技に乏しく、とにかく火力が無い。
閑丸を使うならばまず羅刹を使う事をオススメする。

【どの技が使える？】



・遠距離立ちA

中距離のメイン牽制技。リーチもそこそこあり、回転も良い。

・小足

回転がなかなか優秀な小足。ただ、狂落斬を導入している際はDボタンが使えない。
その際はしゃがみAなどで代用しよう。



・しゃがみC

リーチの長い三段攻撃の下段技。中距離からぶっぱで出すと結構当たる。
空振りすると危険なので、せめて空キャンセル梅雨円殺刃で対処したい。

・近立ちC

HIT後、ノーキャンセルで梅雨円殺刃などが繋がる。ワンチャンスにはこれを。

・CD

リーチが長い。HIT後は連斬ではなく、そのままキャンセルB霧雨刃を出すのが良い。

・ジャンプA

威力は無いがリーチが長く、横方向に非常に強い。空中戦で大活躍してくれる。



・ダッシュA/ダッシュD

威力は無いがガードされてもスキは無い。相手に接近したい時にはこれ。Dは常時キャンセル回り込みを入力。

・緋刀流 梅雨円殺刃 ➡ ↓ + 斬り

上昇対空系の技。修羅なら怒ると性能が上昇し、地上で当てた時の段数と威力が増える。
出る瞬間に強力な無敵時間があるので割り込み・対地・対空技として大活躍してくれる。
どちらかというと対空能力より対地能力の方が高い。
出るまでの時間が短いので対空用のA、
無敵時間が長くちょうどいい移動距離を持つので連続技&対地技に適したBと使うのがメイン。

・緋刀流 真・雨流れ狂落斬 (しばらくDを押し続けて離す)

これを使うかどうかで、閑丸の戦い方はガラリと変わる。
修羅は火力補填のため是非使いたい、Dボタンが使えなくなるので操作難易度が跳ね上がる。
初心者はバツサリ忘れて普通に立ち回った方が良い。

【覚えておきたい連続技は？】

・近立ちB → B梅雨円殺刃

単純ながら使える。相手の大きな隙には、近立ちCからB梅雨円殺刃を。

・防御崩し → C梅雨円殺刃

状況を選ばず安定して入るのが魅力。

【どう立ち回る？】

基本はダッシュAやダッシュDメインに接近して小技で牽制、といった感じだ。
機動力があるのでダッシュ投げも積極的に狙っていこう。
相手の技を読んで梅雨円殺刃で割り込む勇気も必要。
武器飛ばし技が連続技に組み込みづらい上に、強斬り関係の技も使いづらいので大ダメージを狙えない。
全体的にチマチマ小技でダメージを取っていく戦いとなる。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

F

とにかく「デカイ1発」が無いのが痛すぎる。
使っていてあまり面白くないキャラなので素直に羅刹を使いましょう。

【どんなキャラ？】

緋雨閑丸

羅刹

修羅の性能に小雨の空中制動を加えた、修羅の完全上位互換キャラと言える。相変わらず小技の手数で体力を奪っていく事になるが、弱点の火力もある程度改善されている。決して強キャラではないが、プレイヤーの腕前を強く反映してくれるキャラなので使っていて楽しい。

【どの技が使える？】

・修羅と同じ通常技

各種小技とダッシュAなどの使い方は完全に修羅と同じ。
小雨があるため、ジャンプAのウェイトが修羅よりも高い。
怒り時の霧雨刃が強力なので、常時怒りB霧雨刃を仕込んでCDを振り回すのも良い。



・緋刀流 霧雨刃 ↓ + 斬り

通常時は普通の性能だが、怒り時に性能が格段に上昇。
発生が相当に早くなり、相手の技を潰すような使い方が出来るようになる。
隙も少ないので、中距離からガンガン使っていけるようになる。
CD単品からキャンセルでB霧雨刃が繋がるので(厳密にはキャンセルではないが説明は割愛)、
通常時はA、怒り時はBを使うようにしたい。
この技のおかげで、怒り閑丸の中距離戦はかなり強い。



・小雨 ↑ + 斬り (※空中限定)

空中で傘を開いて空中に浮かぶ技。
出せるのはジャンプの降下中とバックダッシュ中のみで、ジャンプの上昇中に出す事は出来ない。
基本的にジャンプの降下のタイミングを遅らせ、対空技のタイミングをずらすのが主な使い方。
また、小雨中にレバーを下に入れると小雨を解除してそのまま降りる事が可能。
この時に通常技や再度小雨を出す事も出来る。小雨解除後はジャンプAで牽制していくのが基本。
面白い使い方です相手に密着してバックダッシュして即小雨を出し最速でレバーを下に入れて小雨を解除、そのままジャンプAで高速中段をしかけるという使い方がある。(通称小雨斬り)
難易度は高いが非常に有効なのでぜひマスターしてほしい。
その際、やたら雷雨が暴発するので要練習。

緋刀流 雨流裂殺刃 ← + AB (※怒り時限定)

修羅と違って、各種連斬から連続技にできる武器飛ばし。
威力もなかなかなので、全体的な火力が低い閑丸にはありがたい。
防御崩しから直接入れるのも有効だが、細かなキャラ限があるので注意。
引っ張りなら閑丸と右京以外全員に入る。右京は突き飛ばし。覚えておこう。

【覚えておきたい連続技は？】

・近立ちB → B梅雨円殺刃

修羅と同じく、安定して繋がる。単純が故、決める機会も多い。

・防御崩し → C梅雨円殺刃

怒っているならば、前述の雨流裂殺刃を直接入れてもいい。キャラ限には注意。

・BBC → 雨流裂殺刃

こちらも分かりやすく、打ち上げ連斬のBBCから繋がる。
14連斬12斬目からでも構わない。



【どう立ち回る？】

基本は修羅と同じで通常技をメインに立ち回るが、霧雨刃を使いたいので連斬&怒りの重要性が高い。
ワンチャンスに14連斬を決めて積極的に怒っていきたい。
怒ったら霧雨刃を投げて牽制しつつ、ダッシュ投げも狙っていく。
小雨で浮かんだら適度に解除してジャンプAで攻撃。相手に的を絞らせないように空中制動をかけたい。
バクステからの高速中段ジャンプAはぜひ練習してほしい。
空中制動があるだけで、修羅とは比べ物にならないぐらい動きに幅が出来る。
行動自由度が高く、動かして楽しいキャラ。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

E

キャラランクは正直低めだが、プレイヤーのやりこみ&上達にしっかり答えてくれる良キャラ。
やはり空中制動がかかるキャラはそれだけで面白い。

【どんなキャラ?】 花誦院骸羅

修羅

天サムにおける「機動力の無い重量パワー系キャラ」…のはずが小技の発生がやたら早かったり各種必殺技が妙に狂った性能だったり、どこかおかしい側面を多く持つ。ぶっぱ荒らし回り性能が相当に高く、うまく噛み合えばキャラランク以上の強さを発揮する。

【どの技が使える?】



・小足&しゃがみA

やたらと発生&回転が速く、交互に連打するだけで相手の防御崩しをほぼ拒否れる。巨体ゆえ判定も大きめで、相手の技をよく食い止めてくれる。

・立ちD

中距離牽制の要。骸羅の技では最長のリーチを誇る。これも発生が優秀。

・レバー斜め下前D

やはり発生が優秀。転倒させられるので、近距離の相手の硬直にすばやく反撃したい時に。

・ダッシュA

中距離から攻め込むときにはこれ。打撃技なのでガードされても弾かれモーションが無い。この技の先端をガードさせてから各種必殺技で攻め立てるのが骸羅の基本戦術になる。

ダッシュD

転倒させられる上に小追い討ち確定、ガードされてもスキは無しというなかなか便利な技。ダッシュAの攻めの合間に入れていくといい。



・かちあげ ◀▶⬇️ + 斬り

コマンド成立と同時に攻撃判定が発生する、天草降臨最速の必殺技。近距離で適当に出すだけで、相手の技をことごとく食う。ガード後の隙も少なく頼れる技。

・つかむぞ~石頭 ◀▶⬇️ + B

見えない速さの中段攻撃。発生が早すぎるため、相手の技に合わせてもよく吸ってくれる。小足で固めた相手をこの技で崩していく。



・拳舞 ◀▶⬇️ + AB (※怒り時限定)

発生早い/威力高い/判定強い/隙少ないとイカサマ臭い使い勝手を誇る武器飛ばし技。怒ったら適当にこれを出してるだけでも勝ちが転がり込んでくる事も。



【覚えておきたい連続技は?】

・14連斬12斬目 → 拳舞

修羅骸羅と言えはコレ。怒ってない時はかちあげ→大追い打ちで代用。単純にBBCから拳舞でも構わない。

・防御崩し → 14連斬

骸羅は多くのキャラに防御崩しから直接14連斬が入る。ナコルル、半蔵、幻十郎に入らないので、その際は引っ張りからダッシュAを当てて14連斬にする。当然、怒っていれば拳舞まで一直線。

【どう立ち回る?】

立ちDで牽制しつつ、ダッシュAなどで近距離に潜り込み、優秀なしゃがみ小技を連発で相手を固める。固まったことに防御崩しやつかむぞ~石頭でダメージを取っていく。近距離で適当にかちあげをぶっぱするだけでも適当に当たってしまったりする。怒れば拳舞をぶっぱや連続技から当てて、ごっそり体力を奪っていく。対空はある程度読めていればつかむぞ~組み天井で一律OK。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

C

何かがおかしい天サム重量級。小技と一部の必殺技の発生があまりに早い。近距離ぶっぱで試合を荒らすのが大得意で、ある意味キャラランクがあまり意味をなさない。

【どんなキャラ？】

花誦院骸羅

羅刹

修羅の狂った必殺技が全削除されて、追加されたコマ投げに全てを賭けるキャラ。コマ投げで吸えれば勝ち、吸えなければ負け。正しい投げキャラのポジとも言える。相変わらず小技は優秀なので、小技とコマ投げで戦う事となる。

【どの技が使える？】



・修羅と同じ通常技

発生&回転の早いしゃがみAと小足、牽制用の立ちDをメインにダッシュAで切り込んでいくスタイルは変わらない。
小技を当てるかガードさせて、そこをコマ投げの円心殺で吸う事になる。



・円心殺 ↓↙↘↗ + 斬り

打撃判定のコマ投げ。HIT後、回転中にレバーを回転させる事により回転速度が上がり威力を上昇させる事が出来るのでHITしたら気合でレバーを回すべし。
怒ると攻撃力がUPするので、更にロマン指数が上がる。
数珠さえ当たれば空中にいる相手を掴む事も可能だが過信は禁物。
主な狙いどころはダッシュAやダッシュBをガードさせて狙ったり、相手の攻撃をガードして先行入力でリバーサルを狙う、こちらの攻撃をガードさせて反撃をさそって狙う、すかしで狙う等がある。
実は防御崩しから確定で決める連携があるので、まずはそれを覚えたい。

・喝! ↓↙↘↗ + 斬り

羅刹骸羅で唯一マトモに使える必殺技。ボタンによる性能の変化はほとんどない。
発生が早く、相手の技に合わせるようにカウンター技として使える。
実は一部の飛び道具を跳ね返す事ができる。が、ガードされるとそれなりにスキがあるので注意。
修羅のかちあげがいかにか狂っていたかを痛感できる技。

・百貫落とし ↓ + C (※空中限定)

円心殺回避のために目ジャンプした相手を先読みして撃墜する技。
相手にガードされるとスキまみれなのも同じ。乱用は控えよう。

【覚えておきたい連続技は？】

・BBC → 仁王爆震殺

羅刹の武器飛ばしはBBCから連続技にできる。
が、これを決めるぐらいなら円心殺を決めていきたい。
怒ってなければ喝! で代用する。

・防御崩し → 14連斬

修羅と同じく使える。ナコルル、半蔵、幻十郎に入らないのも同じ。

・引っ張り → ダッシュA → 円心殺

詳細な説明は省くが、円心殺を確定で決められる連携&連続技。
まずはこれを確実に決められるように練習したい。

【どう立ち回る？】

優秀な通常技を振り回して、ワンチャンスで円心殺を決めていく事になる。
修羅以上に接近しないと始まらないので、立ちDで牽制しつつダッシュAで接近。
小技などから円心殺を狙っていく。防御崩しから円心殺が確定するので防御崩しの比重も高い。
対羅刹骸羅だと、相手は投げを目ジャンプで逃げたくなるので百貫落として叩き落としてやろう。
修羅の狂った技が無いのはやはり大きく、全体的に苦しい立ち回りとなる。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

F

正統派の投げキャラらしく、投げが決まれば勝ち or 決まらなければジリ貧。
羅刹を使ってみると、修羅の性能がいかにか壊れているかよく分かる。

鎌倉時貞

修羅

【どんなキャラ？】

サムスピを代表する中距離牽制キャラ…のはずだが、中距離がそこまで強いわけではない。かといって他に強い箇所があると思いきや、全てにおいてパツとしないという酷い有様。修羅破沙羅と肩を並べる、天草降臨における2弱。使うなら素直に羅刹がオススメ。

【どの技が使える？】

・遠立ちA

中距離の牽制でまともに使える技その1。
ただし、骸羅相手には悪魔の技へと早変わり。この技連打で骸羅は詰む。



・遠しゃがみA

中距離の牽制でまともに使える技その2。メインで使うのはこの技。
というか、中距離の牽制で使えるのはこの2つぐらいしかない。

・小足

斬サムで猛威を振った天草の小足だが、天サムでも回転が優秀で頼れる技。
接近されたらこの技連打で相手を追い払いたい。
天草は防御崩しからのダメージが生命線なので、小足から不意に投げるのも忘れずに。



・ジャンプC

究極対空と言ってもいいぐらいに強力な空対空技。
相手のジャンプは全てこの技で叩き落とすぐらいの気持ちで戦おう。基本、昇りジャンプから出す。
この技があるおかげで、相手は天草に対して飛び込むことが出来ない。
ただ、天草のジャンプがティッシュなため技後に自分が不利な状態になりやすい。



・逢魔刻

↓ ◀ ▶ + D ↓ ◀ ▶ + D

天草ワープ。うまく間合いを調整したい。
出初めと終わりに投げられ判定があるので、乱用すると相手にあっさり投げられる。

・死霊刃

↓ ◀ ▶ + 斬り

怒っていると段数UP。相手の起き上がりに怒りA死霊刃を重ねて逢魔刻で接近、のように使う。
連続技にするには不向きなので、完全に削り技と割り切る必要がある。

・凶冥十殺陣

◀ ▶ ◀ ▶ + AB (※怒り時限定)

威力が高い武器飛ばし技。これを絡めた連続技でダメージを取っていくのが天草の命題。

【覚えておきたい連続技は？】

・14連斬12斬目 → 凶冥十殺陣

天草の大本命技。というか、この連続技を決めないと勝てるものも勝てない。

・引っ張り → ダッシュA → 14連斬

こちらは天草の生命線。なのだが半蔵に入らず、ナコルル、幻十郎、狂死郎に決まりづらい。
当然怒っていればそのまま14連斬から凶冥十殺陣を叩き込む。

【どう立ち回る？】

結局のところ、天草の戦い方というのは通常技をメインに立ち回り、いかに防御崩しを決めて連続技を叩き込むかという事に集約する。
逢魔刻で間合いを調節していき、しゃがみAや小足でネチネチ戦い、防御崩しを決めて連続技。
修羅は逢魔刻と死霊刃しかまともに使える技が無いのではっきりいって相当きつい。
とにかく防御崩しを決める事に集中しよう。相手のジャンプは全部ジャンプCで叩き落とす。
ダメージの大半が防御崩しとジャンプCなので、この2つを対策されると厳しいを通り越して無理。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

G

相手がジャンプしてこないで、防御崩しに対して完全な防御体制を取られると正直詰む。
コンパ'ナイニ！

羅刹時貞

羅刹

【どんなキャラ？】

修羅の性能に連続技の爆発力を追加したのが羅刹天草。
その威力は特筆もので、画面端が絡めば防御崩しから7割吹き飛ばす事も可能。
ただ、修羅と同じく防御崩しを警戒されると一気にきつくなるのは変わらず。

【どの技が使える？】



・修羅と同じ通常技

小足、しゃがみAを使った牽制に、昇りジャンプCの究極対空は変わらず強い。

・戒烈掌 ➡↓👊 + D

天草ピンタ。発生が早いので、近距離の切り返しに使う。
ダッシュAから安定して連続技になる。



・A冥府魔障弾 ↓👊➡ + 斬り

羅刹版死霊刃。基本、怒り時でのみで使用する。怒り時にAで使う事だけ覚えてればOK。
羅刹天草の強力な連続技を構成する重要な技。HITさせた瞬間から自分が動けるようになるので
連続技だけではなく、近距離での押し込みにも使えるようになる。
ただし、相手にHITしなかった際には特大の硬直時間が発生する。
HIT、ガード関わらず密着で当てるように使いたい。



・逢魔刻 ↓👊➡ + D ↓👊👊 + D

修羅と同じ性能。相手の投げに気を付けて間合いを調整したい。

・凶冥十殺陣 ←➡👊↓ + AB (※怒り時限定)

これもまた修羅と同じ武器飛ばし技。怒りA冥府魔障弾を絡めることで、更に爆発力がUP。

【覚えておきたい連続技は？】

・14連斬12斬目 → A冥府魔障弾 → 近しゃがみC → 凶冥十殺陣

恐るべき威力を秘めた、羅刹天草を象徴する連続技。
近しゃがみCから武器飛ばし技はキャンセルで出す。この連続技だけで、相手の体力の7割を奪う。
防御崩しで相手を画面端に押し付けた際が、叩き込む最大のチャンスとなる。
難しいが、練習する価値はある連続技だ。

・ダッシュA → 戒烈掌

とっさの確反、防御崩しからなどに使える便利なお手軽連続技。

・引っ張り → ダッシュA → 14連斬

修羅と同じく、こちらでも使える。
羅刹はここからA冥府魔障弾を絡めた上記の連続技に発展できるのが最大の強み。
相変わらず半蔵に入らず、ナコルル、幻十郎、狂死郎に決まりづらい。



【どう立ち回る？】

基本的に羅刹天草は修羅の強化版といった感じなので基本的なスタイルは変わらない。
しゃがみAと小足をメインに、ジャンプC対空で守りを固める。
怒りA冥府魔障弾を絡めた連続技はかなり強力だが、強力な連続技も入らなければ意味は無い。
よって怒りと防御崩しの重要性はかなり高い。まずはなにがなんでも防御崩した。
ただし、修羅と同じくダメージソースがジャンプC対空と防御崩しに集約しているので
この2つを警戒されると一気に苦しくなる。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

E

連続技は強力だが、それだけ狙いと動きも読まれやすいのでどうしてもランクは下がる。
弱点も明確だが、連続技で一気に減らす爽快感があるキャラではある。

【どんなキャラ？】

柳生十兵衛

修羅

中斬り系の技とA喝咄水月刀が強力で、中距離でこの2つの技を振り回していくキャラ。修羅はそれに加えてAニッ角羅刀で走り回るというアクセントが付く。ただ、総じて小回りの利く小技が少ないため動きを固く感じる事も多い。

【どの技が使える？】



・遠立ちB/遠しやがみB

十兵衛の最重要技。突き技なのでリーチも長く、中距離の牽制で大活躍する。HIT/ガードに関わらず常にA喝咄水月刀を予約で入力しておくが良い。

・近立ちC

単発の威力としては十兵衛の技の中では最強クラス。背面からHITで追撃させると、遠立ちB→A喝咄水月刀と繋がってくる。発生もなかなか早いので、近距離になったらこれを振るのもアリ。ガードされたら保険でA喝咄水月刀を入力しておく。



・ジャンプB

強力な空対空技。相手のジャンプは、逃げジャンプでこれを出して撃墜していく。

・ダッシュB

かなり発生が早くキャンセルもかかる。相手のちょっとした隙に潜り込む際に。ガードされると弾かれ時間が長いので、やはりA喝咄水月刀で保険を。



・A喝咄水月刀 ↓↘↙ + 斬り

十兵衛の強さを支える飛び道具。密着で使うと流石に危ないが、開幕ぐらいの間合いなら強気でどんどん撃ってもOK。様々な行動にこのA喝咄水月刀を予約で入れておくのが十兵衛の基本。

・Aニッ角羅刀 →↘↙ + 斬り

連続技用に見えるが、この技は相手に当たらなかった場合は走るだけとなる。この走りはかなり隙が少なく、コマンド技で出すショートダッシュのように使える。遠立ちBの先端付近がHITした際にキャンセルで出すと、ちょうど相手の目の前で止まれる。そこから投げたり、攻めを継続したりと用途は様々。

・絶水月刀 ←↘↙ + AB (※怒り時限定)

発生が遅いので連続技には向かないが、特筆すべきはその削り能力と技後の隙の少なさ。出がかりを潰されなければ、連発するだけで相手の体力を削りまくれる。



【覚えておきたい連続技は？】

・遠立ちB/しやがみB → A喝咄水月刀

とりあえず十兵衛はこの連続技を覚えていればいたいOK。連続技に、連携に、防御崩しの後にとあらゆる場面で使うことができる。ワンチャンスには近立ちCを素直に入れるだけでも良い。

【どう立ち回る？】

まずは何と言っても遠立ちB→A喝咄水月刀。HIT、ガード関係無しにこの連携で押していく。相手がジャンプしたら逃げジャンプBで撃墜。ワンチャンスには連続技より素直に近立ちCを決めていったほうがいい。ここにAニッ角羅刀による走りを交え、目の前に停止するようにして防御崩しを狙う事となる。一度怒ったら強気に絶水月刀を連発していくのも十分あり。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

C

実に平均クラスの強さ。遠立ちB→A喝咄水月刀とジャンプB対空を覚えるだけでとりあえず戦えてしまう。

【どんなキャラ？】

柳生十兵衛

羅刹

修羅の性能をベースに、当て身投げの心眼刀を搭載したキャラ。
心眼刀は決めれば全体力の1/4近くを奪うだけの高威力なので、ロマン指数は相当なもの。
怒り時にA喝咄水月刀が実質弱体化してしまうのが痛い。

【どの技が使える？】



・修羅と同じ通常技

十兵衛の中核となる遠立ちB→A喝咄水月刀は健在。
そのため、羅刹でも大まかな立ち回りは修羅と比べてそこまで変化が無い。

・柳生心眼刀 天羅

・柳生心眼刀 相破

・柳生心眼刀 水月



羅刹の華、ロマンの塊の当て身技。

天羅はジャンプの斬り技、相破は立ちガード可能な地上の斬り技、水月は下段の斬り技を取る。

また、必殺技を取れるのは天羅と水月のみ。

怒り状態で当てれば一気に1/3近くの体力を奪い去る威力となる。

中斬りなどをガードさせて相手の反撃を誘い、その反撃を取るような使い方が基本となる。



・A喝咄水月刀



羅刹は怒ると喝咄水月刀がパワーアップする。

…のだが、出るスピードがA喝咄水月刀より遅くなる上にガードされた時のスキも大きくなる。

実質上怒るとパワーダウンすると言ってもいい困った技。怒り時の立ち回りは気を付ける必要がある。

【覚えておきたい連続技は？】

・遠立ちB/しゃがみB → A喝咄水月刀

正直、修羅と一緒にある。それだけこの連続技の比重が大きいとも言える。

相手の大きなスキには素直に近立ちCを叩き込んだ方が良いのも修羅と同じ。

【どう立ち回る？】

基本は修羅と同じで、各種中斬りとA喝咄水月刀を使った横の押し込みは変わらず。

対空は逃げジャンプBで万事OK。

そこに当て身の心眼刀を狙う立ち回りとなるが、そう簡単に心眼刀が決まるわけではない。

こちらの攻撃をガードさせて、反撃を誘って心眼刀というのが基本だが

警戒している相手にはそんな王道のやり方ではなかなか引っ掛かってこない。

理想は相手が心眼刀の存在を忘れるほどにこちらから押し込んでいき、

相手が苦しくてうっかり出した斬り技を取る、という感じとなる。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

C

やること自体は単純で、修羅と同じぐらいの強さ。

しかし心眼刀さえ当たればキャラランクはいくらでもひっくり返る事となる。

【どんなキャラ？】

シャルロット

修羅

通常技の各種突き技を軸に、鬼のような中距離制圧力を持ったキャラ。
鋭角なジャンプによる攻めに加え、守りの手段も豊富で防御に回っても凄まじく強い。
強力な飛び道具であるトライスラッシュを絡めて盤石の立ち回りを展開できる。

【どの技が使える？】



・遠立ちA/遠立ちB/遠しやがみA/遠しやがみB

シャルロットの強さを支える中距離牽制技。
これらの技を適当にばら撒いてるだけでも一部のキャラは相当に苦しい。
メインは遠立ちAにして、しやがみ系はナコルルなど小柄なキャラに使うと良い。

・小足

リーチが長く、回転も良いという優秀な小足。
相手の弾き対策も兼ねて、近距離になったら積極的に振り回していく。



・ジャンプB

超強力な空対空技。逃げジャンプから早出し気味で出せば、大半の飛び込みを叩き落とす。

・ジャンプC

自分から飛び込む時にはコレ。相変わらずめくり能力も高いので、まとわりつくように出していく。
対空が貧弱なキャラに対しては強気に連続で飛び込んでいくのも実に有効。

・ダッシュC

発生が早く、ちょっとした相手の硬直への反撃に最適。

・Aパワーグラデーション ➡➡➡ + 斬り

発生が早く出だしに無敵があるので、対地&対空で大活躍。
対空の際はジャンプBで落とすづらい、自分の頭上の敵を落とす時に使う。



・Aトライスラッシュ ↓➡➡ + 斬り

強力なシャルロットの中距離戦をさらに強化する飛び道具。
飛び道具の判定自体もかなり大きく、この技自体が対空として機能してしまう事も。
ボタン押しっぱなしで発射を遅らせることが出来るので、相手に的を絞らせない事が可能。
怒ると性能が格段に上昇し、多段HITするようになる。
お約束で、怒り版を相手の起き上がりなどに重ねて使っていくと有効。

【覚えておきたい連続技は？】

・BBC → スプラッシュグラデーション

修羅の武器飛ばしは発生が遅いので連斬から組み込むにはBBCが一番手っ取り早い。
14連斬12斬目から武器飛ばしを入れる事も出来るが、最速入力必須なのでかなり難しい。
怒ってない時は素直に14連斬を決めて怒るか、武器飛ばしをAパワーグラデーションで代用。

・防御崩し → 14連斬

シャルロットと言えばこれ。キャラ限とはいえ画面中央の防御崩しから怒れるのはとてつもなく強い。
防御崩しから少しだけ歩いてCDを出すのがコツ。ナコルル/半蔵/幻十郎には入らないので注意。
この3人には防御崩しからダッシュCを入れていこう。
ただし、シャルロットの防御崩し能力自体はそこまで高くはない。ダッシュ投げも困難。

【どう立ち回る？】

遠立ちAや遠立ちBという強力な牽制があるので中距離戦で困る事は無い。
それに加え近距離の小足連打と究極対空逃げジャンプBがあるので並みのキャラは近寄る事すら困難。
しかも怒りトライスラッシュが超強力なのでさらに近寄れなくなる。
強力な対空を持ってないキャラに鋭いジャンプCで畳み掛けるのも強力。
大きなリードを取られるとひっくり返すづらい側面もあるが、それを差し引いても鬼のように強い。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

A

守りの強さは全キャラ中最強クラス。まさに鋼の要塞。
中距離で立ち技を潰せる技を持っていないキャラ相手にはほぼ一方的に戦える。

【どんなキャラ？】

シャルロット

羅刹

修羅シャルロットよりも、攻撃の側面を強めたキャラ。
武器飛ばし技のクリスタルローズが連斬から安定して連続技に組み込めるのが最大の特徴。
通常技がそのままなので、鬼のような中距離制圧能力は相変わらず。

【どの技が使える？】



・修羅と同じ通常技

中距離を制する各種突き技、近距離の投げを拒否する小足、空対空のジャンプB。
加えてバッタ&めくりも強いジャンプCと、修羅の強みをそのまま受け継いでる。

・Aパワーグラデーション ➡➡➡ + 斬り

修羅と同じく、対地&対空で大活躍。
起き上がりのリバーサル返し技として使うのが多い。

・Aバイオレットラージュ ⬇➡➡ + 斬り

もはや飛び道具と言ってもいいぐらいリーチが長い必殺技。
怒ると性能が上昇し、多段HITするようになる。
発生がそこまで早いわけでは無いので、乱用すると飛び込まれてしまう。
怒り版を相手の起き上がり重ねて、削りで使うのが良い。



・クリスタルローズ ⬅➡➡➡ + AB (※怒り時限定)

羅刹シャルロットを象徴する技。完全に連続技専用の技なのだが、
シンプル故に大安定で繋がってくれる。



【覚えておきたい連続技は？】

・14連斬12斬目 → クリスタルローズ

大本命。羅刹シャルロットは常にこの連続技を狙っていく事となる。
難しいと感じたら、BBCから繋いでも全く問題は無い。
防御崩し、ジャンプCがめくりでHIT時などこれを狙っていける場面は実に多い。
怒っていない時のワンチャンスには、素直に14連斬を決めて怒りをチャージしよう。

・防御崩し → 14連斬

修羅でもできたので、当然羅刹でもできる。やはりナコルル/半蔵/幻十郎には入らないので注意。
羅刹は怒っていればこのままクリスタルローズに繋げる事が出来るのでさらに強力。

【どう立ち回る？】

トリスラッシュが無いので修羅より安定度に欠けるがそれでも十分強い。
基本的な立ち回りは修羅と同じで、豊富な突き技で中距離を制圧。
近距離は小足連打で相手の投げを拒否り、対空はジャンプBで大安定。
チャンスに14連斬を決めて怒りとなり、クリスタルローズ連続技を狙っていくのが勝ちパターン。
相手の起き上がりには怒りAバイオネットラージュで削る。
修羅・羅刹共に守りに徹した城砦モードに入ると凶悪なぐらいに強い。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

B

勝ち筋&狙いが明確なので分かりやすいキャラ。
連続技の爽快感もある上に基本が強いので、ある程度格ゲー慣れた人にオススメできる。

【どんなキャラ？】

タムタム

修羅

遠立ちAとジャンプCとダッシュ投げ。近距離で小足連打。以上、タムタム攻略終了。
4つの行動を覚えるだけで戦うことが出来る。天サムにおけるザ・チンパンキャラ。
この4つ以外の行動をすると、逆にスキが増えて不利っていうのが凄い。

【どの技が使える？】



・遠立ちA

リーチが異常に長い、回転が速い、威力が妙に高い、キャンセルがかかる…。
何が狂ってる天サム最強の小斬り。弾き以外明確な弱点が無いのでガンガン振ろう。
ただ、修羅だとA連打でバグナバグナが暴発するのでやりすぎないように。

・小足/しゃがみA

相手に近寄られたらこの技。
そこそこ連打が効くので何発か連打→遠立ちAと言う感じに連携して相手を追い払う。
しゃがみAは弾き対象なので、そこは注意。

・しゃがみC

リーチが非常に長く、防御崩しから大安定で確定する技。
しかも密着で背面HITさせると追撃が可能になる。
絵的にみるからに下段なのだが、立ちガード可能技。



・ジャンプC

遠立ちAと並んで凶悪な技。剣のリーチがあるために超強力な空対空技になる。
相手のジャンプを見てから逃げジャンプで出しても、楽勝で相手を叩き落せる。
相手側はこの技を潰すため、早だしジャンプDなどで対処してくるようになると思われる。
また、地上から昇りで出すと、座高の高いキャラに中段技として機能してしまう。

・小追い打ち

何故か異様に減る。全キャラ中最高の威力。

・ダッシュD

奇襲用。HITしたら小追い打ちでなかなか良い減りをしてくれる。

・Aアハウガブル ➡️⬇️👊 + 斬り

・Aアハウガブル
怒り状態だと多段HITとなり、削りに使える。
王道で起き上がりに重ねて使っていくと良いが、使わない方が余計な動きをしなくて結果的に強くなる。

【覚えておきたい連続技は？】

・14連斬12斬目 → Aバグナデオス → 小追い打ち

基本連続技。が、これを入れるぐらいなら素直にしゃがみCを入れた方が良い。

・防御崩し → しゃがみC

状況&キャラの間わず大安定でつながる。

・防御崩し → 14連斬

地味に連斬の性能が高く、防御崩しから確定する。
幻十郎には入らず、ナコルルと半蔵には投げてから一歩歩いて出す必要がある。



【どう立ち回る？】

遠立ちAを振り回して、飛んできたらジャンプCで落として、不意にダッシュ投げからしゃがみC。
以上で、修羅&羅刹共にタムタム攻略終了。これだけで即実戦投入が可能という恐ろしいキャラ。
逆にそれ以外の行動をしようとすると、隙や硬直が出来てしまう事になる。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

A

このキャラで勝つ際に大事なものは、良心を捨て去る事。
今は悪魔がほほえむ時代なんだ！

【どんなキャラ？】

タムタム

羅刹

遠立ちAとジャンプCとダッシュ投げ。近距離で小足連打。以上、タムタム攻略終了。
コピペでも手抜きでもないですよ、本当に書く事が無いからですよ。
パグナパグナの暴発が無い分、羅刹の方が使いやすいかも。

【どの技が使える？】



・修羅と同じ通常技

やってることは遠立ちAとジャンプCとダッシュ投げに小足。
全く修羅と変わらない。

・ガブルガブル ↓↙↘ + C

発生遅めのコマンド投げ。近距離で不意に出すと良い。
ただし、スカした時の隙は相応に多い。
素手になると何故か威力が2倍近くなる。

【覚えておきたい連続技は？】

・14連斬12斬目 → Aパグナデオス → 小追い打ち

修羅と完全に一緒。

・防御崩し → しゃがみC

修羅と完(ry)

・防御崩し → 14連斬

修(ry)

【どう立ち回る？】

遠立ちAを振り回して、飛んできたらジャンプCで落として、不意にダッシュ投げからしゃがみC。
以上で、修羅&羅刹共にタムタム攻略終了。コピペで済んでしまうぐらいやる事に差が無い。
真サムのチャムチャムみたいに、チンパンキャラの業を背負わされたキャラである。
兄妹揃って酷い仕打ちを受けている気がする。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

B

アハウガブルが無い分、1ランク下げてるがこのキャラにランクなど意味は無い。
超単純な分、初心者向けのキャラと言えなくはないが…。

【どんなキャラ？】

火月

修羅

通常技の基本性能が総じて低めで、使いこなすにはかなりの慣れが必要な玄人キャラ。
特に中距離戦が脆く、リーチに泣くことが多い。小足の回転が悪く、相手の強引な投げが返せない。
修羅は加えて炎炎を付けないとまともな火力を出せず、なかなかワンチャンスが生かせないのが苦しい。

【どの技が使える？】

・しゃがみA

火月の小技は全体的に回転が悪く、連打で相手の防御崩しなどを拒否できない。
この技も回転が良いとは言えないが、近距離ではまだ使える方。



・CD

火月の技の中ではそこそこリーチもあり、発生も早いメイン技。
連斬連続技も多彩なので、立ち回り中は常にこの技を狙っていく事となる。

・ダッシュC

発生が早く、前方を大きく薙ぎ払うため相手の技を潰しやすい。
相手が何か出してくると思ったら、これを早出しで突撃するのも手。



・ダッシュD

ガードされてもリスクが少ないダッシュ攻撃。HITしたら小追い打ち確定。
安定して使えるので、とりあえず接近したい時はこれで。

・ジャンプC

上に向けて大きく斬り上げ。昇りで出すと強力な空対空となるが、横判定はそこまで広くない。
この技を地上の相手に当てるのは多少の慣れが必要。

・炎炎 ↓↘↙ + A or B or C or D

オプションを付けて、各種必殺技の性能を上げる。最大で3つまで付けることができる。
これが付いていないと全く火力が出ないのでなんとか炎炎を付けていきたい。
ダッシュD、14連斬、大爆殺、炎滅HIT後に入力すると確実に炎炎を一つ付けられる。



・大爆殺 ↘↙ + A or B or C or D

火月は炎炎を付けて、この大爆殺を炎炎付きで出してダメージを取っていく事となる。
Aで出すと炎炎無し、Bで出すと炎炎1個、Cで出すと炎炎2個、Dで出せば炎炎3つ全て使って撃つ。
まずは常に最大のDで出していても構わない。
判定が特殊な技で、14連斬中に出しても連続でHITしてくれない。
そこそこ判定が強いので、相手の技に割り込みで使えるがガードされると隙は甚大。

【覚えておきたい連続技は？】

・近立ちB → D大爆殺

基本連続技。大爆殺後は炎炎を付けたい。

・14連斬7斬止め → 近立ちB → D大爆殺

難しいが、上記の連続技の発展系。性能がそこそこ良いCDから大爆殺を繋ぐためのコンボ。
7斬目をキャンセルで出すのではなく、7斬目から近立ちBに目押しで繋ぐ。連打でOK。

・防御崩し → ダッシュB → D大爆殺

防御崩しからはこれ。

【どう立ち回る？】

まず炎炎を付けたい。大爆殺、14連斬、ダッシュD、炎滅を決めた後は必ず炎炎を付けよう。
特に14連斬は立ち回りでCDが使える上に、ついでに怒れるので積極的に狙っていきたい。
本命は炎炎が付いた状態で防御崩しからのダッシュB→大爆殺と14連斬7斬止め→近立ちB→大爆殺。
炎炎は3つ付くまで出し惜しみしないで1つ、2つとどんどん使っていった方が良い。
立ち回りはダッシュDやダッシュAで接近して、近距離ではCDを振り回す事になる。
火月は攻められると一転して何も出来なくなる可能性が高いキャラ。
相手の攻撃を切り返すのも一苦労で時にはリスクを覚悟して大爆殺で割り込む勇気も必要。
中距離の差し合いも大の苦手。守って勝てるキャラではないので、とにかく常に攻めまわってほしい。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

F

立ち回りが弱いのに、貴重なチャンスも炎炎が無いから生かせない…なんて事が多々ある。
中距離の牽制能力が著しく低く、近距離は小技の回転も悪い。立ち回りにはかなりの忍耐が必要。

【どんなキャラ？】

風間火月

羅刹

六道烈火を使った連続技で勝負を決める一発屋。ただし、立ち回り能力は修羅と同じく貧弱。通常技の性能の低さをカバーするため、プレイヤーに要求される知識やスキルが凄く多い。立ち回りのバクチ性など、使い慣れると病み付きになる魅力がある。個人的天草降臨ベストキャラ。

【どの技が使える？】



・修羅と同じ通常技

決して性能は良くないが、それでも通常技を使って何とか立ち回るしかない。ダッシュ攻撃に良い技が揃っているのでダッシュA、ダッシュDを主軸に接近。相手がダッシュを潰そうと技を出してくると思ったらダッシュC早出しで潰していこう。地上技はほぼCDのみを狙うと思って構わない。CDさえ入れれば大ダメージまで一直線である。防御崩しのリターンも大きいので、積極的にダッシュ投げも使っていきたい。



・六道烈火 ↓↘↙ + A

主に連続技で使っていく事になる、羅刹火月の華。これの天道(最終段)を決められるかどうかで羅刹火月の全てが決まるので練習あるのみ。六道烈火は発生が遅いので、正面中斬りキャンセルなどでは繋がらない。詳細は連続技の項目にて。そもそも始動技を当てるのが難しく、当てた後も安定するワケでは無い。そんな有様でもこの技を狙い、決めたくなるロマンの塊。総じて茨の道となるが、その快感を是非味わってほしい。

・愚連脚 →↓↘ + A or B or C or D

この技はHIT後にレバーを左右にレバガチャ+ボタン連打すると段数とダメージが増える。対空技っぽく見えるが無敵時間が無いのであまり対空には向いてない。どちらかと言うと地上でダッシュBから安定連続技として使う事が多い。しかしこの技の最大の問題点は引っ張り→ダッシュB→六道烈火をやる際に六道烈火がこの技に非常に化けやすいという点だろう。これはもう慣れが全て。

・炎邪覚醒 ←↘↙ + AB (※怒り時限定)

少し特殊な武器飛ばし技。この技は六道烈火の2段目をキャンセルして出す事が出来る。天道より減らないが確定な上に安定してダメージを与えられる。この場合は画面端で六道烈火をやると入らないので注意。



【覚えておきたい連続技は？】

・14連斬10斬目 → 六道烈火

火月の生命線とも言える連続技。立ち回りの主軸であるCDから六道烈火へ一気に繋ぐ。難しいが練習する価値は間違いなくある連続技。自信が無いなら、六道烈火を愚連脚+レバガチャに替えても良い。

・CD → 六道烈火

変則的な入れ方だが、CDから直接六道烈火に繋ぐことが出来る。上の連続技が難しい人にはこちらを。CDは必殺技でキャンセルできないのだが、CDを普通にキャンセルするように六道烈火を出せば問題ない。

・引っ張り → ダッシュB → 六道烈火

防御崩しから確定させる六道烈火。これは六道烈火が愚連脚に化けやすいので要練習。

【どう立ち回る？】

本命は当然六道烈火。羅刹は修羅と違っていつでも一発が狙えるのが強み。連続技の項目で解説した六道烈火の3つの基本的な入れ方は完全にマスターしておきたい。怒ると六道烈火の破壊力が格段に上がるので更にロマン指数が上がる。常に怒っていたい。性能が悪い通常技をなんとか駆使し、近距離でなんとかCDをねじ込んで六道烈火を決める事になる。修羅以上に守って勝てるキャラではないので、使うからには覚悟を決める必要がある。ただし、六道烈火を決めた時の爽快感は抜群なので使っていてとにかく楽しいキャラ。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

D

牽制も弱く、要求スキル&知識も膨大なのでとても初心者におすすめできるキャラではない。しかし、羅刹火月にはロマンが満ち溢れている。一度はこの快感を味わってほしい。

【どんなキャラ？】

風間蒼月

修羅

各種斬り技のリーチが長く、中距離戦はお手の物。特に遠立ちBの強さ&便利さは特筆モノ。自分から攻めるのではなく、長いリーチと月光、浮月で相手を締め上げるように戦うキャラ。小足の回転が悪く、近距離戦が少し脆く感じることもあるがそれを差し引いても強い。

【どの技が使える？】

・立ちA

蒼月は近距離で振れる回転の良い小技を持っていない。
この技は比較的使いやすい部類なので、近距離はこれとCDで凌いでいく。

・遠立ちB

蒼月を象徴する高性能牽制技。画面がズームアウトしていても余裕で相手に届く。
さらに出るスピードがかなり速いので相手の細かい硬直時間に叩き込む技としては最適な技。
この技でこまめにチクチクと牽制するのが蒼月の基本スタイルとなる。

・遠しやがみC

これまた異様なリーチで広範囲を薙ぎ払う下段技。遠立ちBの中にたまに交えて使っていく。
ただし空振りするとスキはかなりあるので使うからには最低相手にガードさせるように。

・下段狙い攻撃

→+Dの事。技を当てた直後の蒼月の硬直がまったくと言っていい程無いので目押しであらゆる技が繋がる。
CDが繋がるので、下段始動の14連斬として使える。相手の起き上がりを狙おう。

・ジャンプB

横に強いので、空対空ならばこの技で。

・CD

発生が早く、リーチもそこそこ。近距離になったら立ちAとこれを使っていくと良い。

・月光 →↓↘ + 斬り

水柱を出す技。遠～中距離で出せばそうそう反撃を受けないので、相手の動きを読んで出す。
Aで出せば連斬からの連続技にもなる。怒ると極悪な性能に早変わり。
怒り月光を連発するだけで連続ガードが成立して相手は何もできない。あぶないですよ！

・浮月 ↓↘↙ + A or B or C or D

HITするとよろめく水玉を設置する。相手の動きを制限する技なので、隙あらば置いておく。
ボタンによって設置位置が変わるので、こちらも相手の動きに合わせておいていく。
とりあえず相手の目の前にA置くだけで、かなり嫌らしい行動となる。



【覚えておきたい連続技は？】

・14連斬12斬目 → A月光

基本。CDの性能が高いので、近距離で狙うチャンス自体は結構多い。
修羅蒼月は連続技を狙っていくキャラではないので、これだけあればまず問題ない。
怒っていれば武器飛ばし技も繋がるが、怒りA月光の威力も相当高いので勿体ないかも。

・防御崩し → 遠立ちB

貧弱だが、修羅蒼月は防御崩しを狙う必要がほとんど無い。

【どう立ち回る？】

とにかく守りのキャラ。遠立ちBを主軸に戦い、近距離はCDを差し込んで14連斬から怒る。
怒り時には月光がとんでもない性能になっているのでうまく設置してガンガン押ししていこう。
浮月も手前に置くAと相手の後方を狙うBと使い分け、相手の動きを封じていこう。
蒼月は防御崩しの性能が悪く、ダッシュ投げが出来ない。なので自ら攻める能力は総じて乏しい。
基本的に相手をじわじわと締め上げるように闘うキャラとなる。
怒り月光はサギ臭い性能の技なので、多用するかどうかは各人の判断で…。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

B

兄より優れた弟なぞ存在しねえ！火月と比べてやたら高性能なお兄ちゃん。
怒り月光の使用を躊躇わなければ、さらにランクは上昇する。

【どんなキャラ？】

風間蒼月

羅刹

修羅と戦法がガラリと変わり、近距離で低空円月を使って一気に攻めるキャラとなる。連続技も一気に強力になる反面、操作難易度がかなり上昇するため使いこなすのが難しい。初心者にはオススメできないぐらい敷居の高いキャラだが、やり込みに応えてくれる潜在能力がある。

【どの技が使える？】



・修羅と同じ通常技

修羅と羅刹では戦い方そのものが全く違うので技の意味合いがかなり異なってくる。修羅で使わなかった通常技を使いこなす必要が出てくるので、以下に追加で記述する。

・ジャンプB

低空円月を使う際にメインで出すのがこのジャンプB。
横に長い上に、思ったよりも技の出るスピードが速く安定して使っていける。

・ジャンプC

強斬りなので、低空円月から出す場合は最もリターンが大きい。
技の出るスピードが遅めなので、早だししないと攻撃が当たる前に着地してしまう事が多い。

・ジャンプD

判定面ならこちら。当然打撃技なのでガードさせた時の硬直が自分も相手も無いに等しいので低空円月の際に攻めのスピードを求めるならばこの技を出そう。

・ダッシュD

修羅と違って近距離戦を挑むために、ダッシュから出して懐に潜りたいならばこれ。
そこまで性能は良くなく、食い込み過ぎると反撃を受けるので先端を当てるように出す。



・円月 ➡➡➡ + 斬り

水玉に包まれた状態はガード判定なのでありとあらゆる技をガードする事が出来る上に削られる事が無い。
主にA円月を低空で出してそのまま下か前方に向かって落下しながら攻撃を出すのが基本。
弱点は「コマンドがやたら月輪波(空)に化けやすい」と言う事。こればかりは練習して慣れてもらうしかない。



・月輪波(地) ↓➡➡ + 斬り

怒り時に出すと強力な連続技を構成できる。詳しくは連続技の項目にて。

・月昇 水柱波 ←➡➡↓ + AB (※怒り時限定)

先読み対空として使うとかなり強力な武器飛ばし技。14連斬やBBCから安定して繋がる。
この技は技が出ている時間が妙に長く、終わり際の蒼月の足元に残っている判定によく当たる。

【覚えておきたい連続技は？】

・CD → 怒りB月輪波(地) → 遠立ちC

羅刹蒼月の強力な連続技。怒り時限定なので、怒っていない時は素直に14連斬を出し切って怒ろう。
距離によっては怒りB月輪波(地)から再びCDが届くので、ループさせて威力を底上げできる。

・BBC → 月昇 水柱波

シンプルにBBCから武器飛ばし技。14連斬12斬目からでも入る。

・引っ張り → 遠立ちC → 14連斬

物凄く難しく、とても安定はしないが超強力な連続技。
防御崩しから遠立ちCが目押し入力となるが、その後CDが入るのでゴッソリ体力を持って行ける。
安定したければ、修羅と同じく防御崩しから遠立ちBを決めるだけでもOK。

【どう立ち回る？】

遠立ちBの牽制からA円月→ジャンプBやダッシュDで懐に潜り、近距離から低空円月で攻めていく。
低空円月の入力は月輪波(空)が化けないようにとにかく練習あるのみだ。
怒れば月輪波(地)が一気に強くなり、連続技の破壊力が飛躍的に上昇する。
そのため、怒っていない時の近距離はCDを振っていき、常に14連斬を狙っていこう。
羅刹蒼月はプレイヤースキルが相当に要求されるキャラだが、プレイヤーの練習ややりこみにしっかり答えてくれるポテンシャルを秘めている。

【総合的キャラランク (SS/S/A/B/C/D/E/F/Gの9段階)】

A

初心者にはオススメできない超玄人キャラ。
しっかり使いこなすとやって面白く、恐ろしい強さを発揮できるレベルとなる。

【家で天草降臨を楽しむには？】

天草降臨は連続技の概念が強く、プラクティスモードなどで練習が重要なゲームである。しかし、2016年にもなった今現在、天草降臨をプレーするにはなかなかハードルが高くなってしまった。現状の整理も踏まえて、家庭でプレーできる天草降臨を紹介したい。

○MVS版/ネオジオROM版

ご存じMVS基盤と家庭用ネオジオROM版。原典とも言えるものなので当然ながら最もオススメできる。ここ最近ネオジオROMは総じて高騰しているが、天草降臨はまだそこまで高額にはなっていない。オークションサイトを見ても定価ぐらいの金額(32000円)で推移している。MVS版はかなり安価に購入可能。3000円もあれば買ってしまう。オススメ度は当然最も高い。ただし、この2つにはプラクティスモードなどは搭載されていない。

オススメ度：☆☆☆☆☆

○PS2 サムライスピリッツ六番勝負

2016年現在、最も確実&お手軽にプレーが出来るのがコレだと思う。移植度も他に比べれば十分高く、汎用的なプラクティスモードも搭載されているので練習もバッチリ可能。PS2はもう一昔前のハードになってしまったが、まだギリギリ動かせる範囲ではないだろうか。アレンジBGM切り替えやカラーエディット機能もありがたいが、VSモード搭載が地味に嬉しい。wii版も出ているが、果たしてwiiでスティック環境などを準備できる人がどれだけいるのだろうか…。

オススメ度：☆☆☆☆☆

○PS版 サムライスピリッツ天草降臨スペシャル

畏である。PSということでもDL版とかで入手が最も簡単…なのがこのPS版自体に問題があり過ぎる。まずロードが長い。ラウンド開始の「一本目、勝負！」の瞬間にロードが入るのでテンポ是最悪。最も致命的なのは「ネオジオ版と比べると明らかに挙動が違う点」がある事。連斬のタイミングなどが特に顕著で、何故か全キャラクター一律のタイミングで連斬が成立してしまう。容量の都合でキャラのモーションが削られているため、一部のキャラの動きが恐ろしく変。1枚絵でホバー移動するタムタムの前ダッシュとかは必見である。また、スティックのボタン配置が○×△□しか出来ないのも、L1とかにボタンを割り振れない。唯一の利点で、「チャムチャムが使える」というのがあるのだが、これが何故かVSモード限定。つまり、プラクティスモードで使用する事が出来ない。とにかくコレジャナイ感満載の困った品。

オススメ度：☆

○サターン版 サムライスピリッツ天草降臨

PS版よりはましと言える内容…なのだが今の時代でサターンを起動させるのが一番難しいかも知れない。サターン版最大の欠点は、「極悪な処理落ち地獄」である。普通にプレーしてるときはあまり問題が無いのだが、連斬をやると一気にスローになる。おかげでアーケードのタイミングより遅く入力しなければならない。特に骸羅や斬紅郎などデカキャラを使った時はすさまじく、コイツらの同キャラ対戦では本当にスローモーションを見てるとしか思えない。プラクティスモードがかなり使いやすいという利点もあったのだが、処理落ちで全マイナス！

オススメ度：☆☆

○ネオジオCD版 サムライスピリッツ天草降臨

サターン以上に起動するのが難しいハードだが、一応。実は、90年代の天サム移植作品の中では最もまともに遊べるのがこのネオジオCD版なのである。音声の一部削られている、ロードがクソ長いという欠点はあるがPSやSSのように明確に挙動が違う点はない。機能はゼロの棒立ちだが、一応プラクティスモードも搭載されているので練習も可能だ。まあ、今の時代ネオジオCDを起動できる人がどれだけいるかとは思わが…。

オススメ度：☆☆☆

○Wiiバーチャルコンソール版 サムライスピリッツ天草降臨

筆者未検証。どうやらネオジオ版のベタ移植の模様なので動き自体は問題ないと思う。ただしベタ移植という事は、おそらくプラクティスモードなどは入っていない。

オススメ度：未検証

現状の結論：とりあえずPS2の六番勝負を買って来よう。

2016年現在で練習するならば、やはりPS2版が最も安心して練習できると思う。6作品できてコスパも良いし。本気でやりこむ覚悟が出来た人は、3万円を迷わずネオジオROMにブチ込みましょう！

【天草降臨・永久連続技集】

このゲームの間をまとめて紹介。難易度や細かいやり方などは割愛してドバツといきます。
侍大戦とかで光が見えた？ざんねん！このゲームも闇だらけだよ！つかサムスピ全部が闇だらけk(ry

○霸王丸

- ・14連斬12斬目→剛破→14連斬・・・（無）
- ・近立ちB→剛破→近立ちB・・・（無）（背）
- ・BBC→旋風烈斬刹→BBC・・・（無）
- ・素手P→避け→素手P・・・（無）（限）
- ・近しやがみB→避け→近しやがみB・・・（無）（背）

○ナコルル

- ・ダッシュA→立ちD→ダッシュA・・・（無）（背）
- ・狼乗り斬り（P）→ダッシュ斬り（P）→狼乗り斬り（P）・・・（無）（背）
- ・Aカムイリムセ→Aカムイリムセ・・・（無）
- ・Bシチカプエトウ→近立ちB→Bシチカプエトウ・・・（無）
- ・ジャンプC→シチカプエトウ→ジャンプC・・・（無）
- ・怒りアンヌムツベ緊急停止→怒りアンヌムツベ・・・（無）
- ・→D→避け→→D・・・（無）（背）
- ・CD→シチカプエトウ→CD・・・（無）
- ・BBC→怒りアンヌムツベ→BBC・・・（無）

○リムルル

- ・14連斬13斬止め→14連斬・・・（無）
- ・14連斬13斬止め→CD→ルプシクアレ→14連斬・・・（無）
- ・ダッシュP→ダッシュP・・・（無）（背）
- ・ダッシュP→アルブシトウム→ダッシュP・・・（無）（背）

○半蔵

- ・CD→回り込み→CD・・・（無）（限）
- ・素手P→避け→素手P・・・（無）（背）
- ・ダッシュA→CD→ダッシュA・・・（無）（限）

○ガルフード

- ・素手ダッシュA→プラズマファクター→素手ダッシュA・・・（無）（背）
- ・素手プラズマファクター→素手プラズマファクター・・・（無）（背）
- ・CD→マシガンドック→ジャンプC→CD・・・（無）（限）
- ・ダッシュA→ダッシュA・・・（無）（背）
- ・CD→回り込み→CD・・・（無）（限）

○右京

- ・近しやがみB→避け→近しやがみB・・・（無）（背）

○幻十郎

- ・ダッシュB→ダッシュB・・・（無）（背）（限）
- ・素手ダッシュP→素手ダッシュP・・・（無）（背）
- ・14連斬12斬→A桜華斬→14連斬12斬・・・（無）

○閑丸

- ・CD→CD・・・（無）

○骸羅

- ・ダッシュA→ダッシュA・・・（無）（背）

○天草

- ・14連斬12斬→怒りA冥府魔障弾→14連斬・・・（無）
- ・素手ダッシュA→素手P→素手ダッシュA・・・（無）（背）

○シャルロット

- ・素手P→避け→素手P・・・（無）（背）

○タムタム

- ・→D→避け→→D・・・（無）（背）

○火月

- ・14連斬7斬止め→14連斬・・・（無）
- ・14連斬10斬止め→14連斬・・・（無）（限）

【天サムと永久】

見ての通り、天サムもやろうと思えば闇だらけである。これが防御崩しから入ったりするから実戦的。
ただし、個人的な感想だが永久パーツは1~2ループにとどめるぐらいが天サムの対戦で一番面白い。
斬サムは永久でも一瞬で死ぬから気持ちもすぐ切り替わるし、笑い飛ばすことも出来るのだが
天サムの永久で死ぬまで99秒かかるなど、総じて陰惨な方面へ行きやすいのである。
今の時代、永久の使用はゲーセンや対戦の空気感などにも左右されると思うので難しいとこだが…。
最後は個人の判断になるが、笑い飛ばせる程度の空気です永久パーツなどを使っていきたいところである。

【全キャラコマンド表】

霸王丸	
修羅	奥義 旋風裂斬
修羅	奥義 弧月斬
修羅	奥義 疾風弧月斬
修羅	奥義 烈震斬
修羅	秘奥義 天覇封神斬
羅刹	奥義 旋風裂斬・刹
羅刹	奥義 弧月斬
羅刹	奥義 疾風弧月斬
羅刹	剛破
羅刹	旋風破
羅刹	凧刃
羅刹	秘奥義 天覇断空烈斬

↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(ダッシュ中)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(ダッシュ中)
 ↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

ナコルル	
修羅	アヌ ムツバ
修羅	レヲ ムツバ
修羅	カミ リムセ
修羅	鷹につかまる
修羅	鷹つかまり攻撃
修羅	カミ ムツバ
修羅	シカゴ イトウ
修羅	カミム ケソ
修羅	レヲ キシマ テク
修羅	エルシ カミ リムセ
羅刹	カミ リムセ
羅刹	狼にまたがる
羅刹	狼乗り攻撃
羅刹	メル シキ
羅刹	カト シキ
羅刹	分離攻撃
羅刹	イメル シキ
羅刹	エバンネ シキ
羅刹	カミム ケソ
羅刹	レヲ キシマ テク
羅刹	ヌベキ カミ シキ

↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ 鷹つかまり中AorBorC
 ↓ ↓ ↓ 鷹つかまり中AB
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + D(ジャンプ中)
 ↓ ↓ ↓ + C(空中投げの間合いで)
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AorBorCorD
 ↓ ↓ ↓ 狼乗り中AorBorC
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(狼乗り中)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(狼乗り中)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(狼乗りジャンプ中)
 ↓ ↓ ↓ + D(ジャンプ中)
 ↓ ↓ ↓ + C(空中投げの間合いで)
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

リムルル	
修羅	カミ シツキ
修羅	コル シル
修羅	コル ム
修羅	ルビ シ クアレ(ニシ)
修羅	コル ノノ
修羅	ルビ シ カミ イムシ(ニシ)
羅刹	ルビ シ ム
羅刹	コル ム
羅刹	ルビ シ クアレ(トイトイ)
羅刹	ウブン オフ
羅刹	ルビ シ カミ イムシ(トイトイ)

↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(ジャンプ頂点時)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り連打
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

服部半蔵	
修羅	忍法 爆炎龍
修羅	忍法 影分身
修羅	忍法 うつせみ天舞
修羅	忍法 うつせみ地斬
修羅	忍法 身代わりの術=仏(天舞)
修羅	忍法 身代わりの術=鬼(地斬)
修羅	烈風手裏剣
修羅	マッ 落とし
修羅	マッ 落とし-颯-
修羅	空転撃
修羅	封じ手 微塵隠れ
羅刹	忍法 爆炎龍
羅刹	忍法 影分身
羅刹	忍法 静音
羅刹	忍法 猿舞
羅刹	忍法 爆炎微塵隠れ
羅刹	烈風手裏剣
羅刹	空転撃
羅刹	封じ手 毒龍

↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AorBorCorD
 ↓ ↓ ↓ + AC
 ↓ ↓ ↓ + BD
 ↓ ↓ ↓ 攻撃くらい中AC
 ↓ ↓ ↓ 攻撃くらい中BD
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(ジャンプ上昇中)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(ダッシュ中)
 ↓ ↓ ↓ + C(空中投げの間合いで)
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AorBorCorD
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AorBorCorD
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(ジャンプ上昇中)
 ↓ ↓ ↓ + C(空中投げの間合いで)
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

ガルフォード	
修羅	ブラス マフ レド
修羅	シャド ウゴビ-
修羅	レブリカアタック
修羅	イニテレブリカ
修羅	ラッシュト ック
修羅	マシンガン ト ック
修羅	レブリカ ト ック
修羅	オーバーヘッド クラッシュ
修羅	スターダスト ロップ
修羅	ダブルメガ ストライク ト ック
羅刹	ブラス マフ アター
羅刹	ブラス マフ レイク
羅刹	シャド ウゴビ-
羅刹	レブリカアタック
羅刹	イニテレブリカ
羅刹	ストライクヘッス
羅刹	ダッシュストライクヘッス
羅刹	ライトニング スラッシュ
羅刹	スターダスト ロップ
羅刹	ライトニング ストライクスリー

↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AorBorCorD
 ↓ ↓ ↓ + ACorBD
 ↓ ↓ ↓ 攻撃くらい中ACorBD
 ↓ ↓ ↓ + A
 ↓ ↓ ↓ + B
 ↓ ↓ ↓ + C
 ↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ + C(空中投げの間合いで)
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + AorB
 ↓ ↓ ↓ + 斬り連打
 ↓ ↓ ↓ + AorBorCorD
 ↓ ↓ ↓ + ACorBD
 ↓ ↓ ↓ 攻撃くらい中ACorBD
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(ダッシュ中)
 ↓ ↓ ↓ + C
 ↓ ↓ ↓ + C(空中投げの間合いで)
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

千両狂死郎	
修羅	火炎曲舞
修羅	回天曲舞
修羅	蝦蟇地獄
修羅	大津波
修羅	跳尾獅子
修羅	血煙曲輪
修羅	荒事師狂死郎"鬼の舞"
羅刹	回天曲舞・地
羅刹	八岐大蛇
羅刹	狂死郎宴舞
羅刹	跳尾獅子・乱心
羅刹	荒事師狂死郎"血肉の舞"

↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(空中)
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

橘右京	
修羅	秘剣 ささめゆき
修羅	非剣 ささめゆき
修羅	秘剣 ツバメ返し
修羅	秘剣 朧月
修羅	ツバメ六連
羅刹	雲雀
羅刹	秘剣 ささめゆき・閃
羅刹	秘剣 ツバメ返し
羅刹	秘剣 陽炎
羅刹	夢想残光霞

↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(空中)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(空中)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

牙神幻十郎	
修羅	桐覇 光翼刃
修羅	三連殺
修羅	桜華斬
修羅	雲刃
修羅	紅
修羅	五光斬
羅刹	桐覇 光翼刃
羅刹	三空殺
羅刹	裏桜華・菖蒲
羅刹	百鬼殺
羅刹	紫臺
羅刹	裏五光

↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り × 3
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り × 3
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

首斬り破沙羅	
修羅	友引
修羅	影縫い
修羅	影吸い
修羅	空刺し
修羅	鶴魂
修羅	刺し足
修羅	頭骨割り
修羅	影舞い・酬
羅刹	影出
羅刹	影吸い
羅刹	空刺し
羅刹	地刺し
羅刹	影騙し
羅刹	刺し足
羅刹	頭骨割り
羅刹	影舞い・夢弾

↓ ↓ ↓ + AorBorCorD
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AorBorCorD
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(空中)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ + D(ジャンプ中)
 ↓ + D(ジャンプ中)
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AorBorCorD
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(空中)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AorBorCorD
 ↓ + D(ジャンプ中)
 ↓ + D(ジャンプ中)
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

緋雨閑丸	
修羅	緋刀流 五月雨斬
修羅	緋刀流 霧雨刃(豪雨)
修羅	緋刀流 氷雨返し
修羅	緋刀流 真・雨流れ狂落斬
修羅	緋刀流 梅雨円殺刃
修羅	緋刀流 禁じ手 暴雨狂風斬
羅刹	緋刀流 時雨
羅刹	緋刀流 小雨
羅刹	緋刀流 雷雨
羅刹	緋刀流 霧雨刃
羅刹	緋刀流 真・雨流れ狂落斬
羅刹	緋刀流 梅雨円殺刃
羅刹	緋刀流 禁じ手 雨流裂殺刃

↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(空中)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(空中)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

しばらくDを押し続けて離す

花鬘院骸羅	
修羅	ぶちのめし
修羅	かちあげ
修羅	みだれうち
修羅	地震丸
修羅	つかむぞ~組み天井
修羅	つかむぞ~石頭
修羅	つかむぞ~尻めくり
修羅	拳舞
羅刹	円心殺
羅刹	百貫落とし
羅刹	喝!
羅刹	仁王爆震殺

↓ ↓ ↓ + C(ジャンプ中)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AorBorCorD
 ↓ ↓ ↓ + A
 ↓ ↓ ↓ + B
 ↓ ↓ ↓ + C
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + C(ジャンプ中)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

天草四郎時貞	
修羅	逢魔刻(前)
修羅	逢魔刻(後)
修羅	死霊刃
修羅	汝、暗転入滅せよ
修羅	天照封凰撃
修羅	瘴氣断
修羅	凶冥十殺陣
羅刹	逢魔刻(前)
羅刹	逢魔刻(後)
羅刹	冥府魔障弾
羅刹	汝、暗転入滅せよ
羅刹	降魔招来破
羅刹	戒烈掌
羅刹	凶冥十殺陣

↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り後 AorBorCorD
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り後 AorBorCorD
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

柳生十兵衛	
修羅	喝咄水月刀
修羅	二ツ角羅刀
修羅	八相発破
修羅	絶 水月刀
羅刹	喝咄水月刀
羅刹	柳生心眼刀・水月
羅刹	柳生心眼刀・相破
羅刹	柳生心眼刀・天羅
羅刹	柳生双月陣 壹の太刀
羅刹	柳生双月陣 貳の太刀
羅刹	柳生双月陣 参の太刀
羅刹	激 双嵐陣

↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り連打
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + A
 ↓ ↓ ↓ + B
 ↓ ↓ ↓ + C
 ↓ ↓ ↓ + AB(相手ガード中のみ)
 ↓ ↓ ↓ + A(壹の太刀中)
 ↓ ↓ ↓ + B(貳の太刀中)
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

シャルロット	
修羅	ハークラテーション
修羅	スプラッシュアーク
修羅	トライッシュ
修羅	スプラッシュラテーション
羅刹	ハークラテーション
羅刹	リオンテ
羅刹	ハイネットラージュ
羅刹	クリсталローズ

↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + 斬り連打
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + D
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

タムタム	
修羅	バグナバグナ
修羅	ムラガブル 上
修羅	ムラガブル 下
修羅	アハウガブル
修羅	バグナ・テイオス
修羅	アハウ・テイクワン
羅刹	ガブル・ガブル
羅刹	ムラ・ムラ
羅刹	バグナ・テイオス
羅刹	アハウ・テイクワン

↓ ↓ ↓ + 斬り連打
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + C
 ↓ ↓ ↓ + AorB
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

風間火月	
修羅	焦熱魂
修羅	大爆殺
修羅	炎炎
修羅	炎滅
修羅	炎返し
修羅	暴爆、火炎撃
羅刹	愚連脚
羅刹	六道烈火・地獄道
羅刹	六道烈火・餓鬼道
羅刹	六道烈火・天道
羅刹	炎滅
羅刹	炎邪覚醒

↓ ↓ ↓ + AorBorCorD
 ↓ ↓ ↓ + 火月ふっ とび中にAC
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + AorBorCorD
 ↓ ↓ ↓ + A
 ↓ ↓ ↓ + B(地獄道中)
 ↓ ↓ ↓ + C(餓鬼道中)
 ↓ ↓ ↓ + AorBorCorD
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

風間蒼月	
修羅	月光
修羅	浮月
修羅	月隠れ
修羅	消波・風月斬
羅刹	死月
羅刹	円月
羅刹	月輪波(地)
羅刹	月輪波(空)
羅刹	月昇・水中波

↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AorBorCorD
 ↓ ↓ ↓ + 斬り
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)
 ↓ ↓ ↓ + 斬り(空中)
 ↓ ↓ ↓ + AB(怒り時)

【簡易システム技表】

○連斬

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
14連斬	➡ CD	A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
BBC	CD	B	B	C										

複雑な連斬システムだが、まずこの2つを覚えておけば戦える。大概のキャラは14連斬の12斬目でキャンセル可。リムルル、火月、破沙羅の3名だけ10斬目でキャンセルと覚えておけば問題ない。また、14連斬の時のみ、始動は➡CDとなる事に注意。

○武器飛ばし技

← ➡ ↘ ↓ + AB (怒り時限定)

全キャラ共通、怒り時に使える超必殺技。ワンチャンスには14連斬を入れて怒って、この技を絡めた連続技などを狙っていくのが天草降臨のセオリーとも言える。

○踏み込み

➡ ➡

○退き込み

← ←

○見切り(避け)

AB

○回り込み

➡ + AB

○防御崩し(突き飛ばし)

➡ + C

○防御崩し(引っ張り)

← + C

○当て身(弾き)/白刃取り

↓ ↘ ← ➡ + D

○不意打ち

BC

○小追い打ち

↘ + 斬り (相手ダウン時限定)

○大追い打ち

↑ + 斬り (相手ダウン時限定)

○移動起き上がり

ダウン中に ➡ or ←

○クイック起き上がり

ダウン中に ↑

○体力回復

ダウン中に ↓ + ボタン連打

○武器捨て挑発

スタートボタン×3

○怒り爆発

ABC

○一闪

怒り爆発中にBCD

○連ね斬り

怒り爆発中にABC

○自決

← ➡ ↘ ↓ + スタートボタン

【あとながき】

侍大戦2016終了後から書き始めて
一か月でなんとか冊子にまとまりました。
情報の大半が自分のHPからのコピペなのは気のせいだ！

天サムは攻めて気持ちが良いゲームなので、
ぜひ対戦で「攻めの爽快感」を味わってほしいです。

複雑なキャラ限とかがすげえ多いゲームなので、
深い攻略が気になったら私のHPを見てみてください。

天サム、流行らせたいですね！

発行：ぼんしゃぶ弐号
代表：0津
連絡先：ponnsyabu-02@kta.biglobe.ne.jp
発行日：2016年06月07日
2017年05月08日(細かな誤字&情報修正)

許可無く本誌の無断複製・無断転載はご自由にゴーゴー。
ただくばり本ですし。

HP「ぼんしゃぶ弐号」
<http://www5b.biglobe.ne.jp/~hitokiri/index.html>