

キャラ対策「射命丸文」



射命丸文

キャラ概要

- ・ 伝統の幻想ブン屋
- ・ 妖怪の山に住む鴉天狗
- ・ 文花帖の主人公。その他に花映塚、風神録、地霊殿にも出演
- ・ ここ最近では毎度お馴染み、清く正しい射命丸です。

特徴

高速で飛んでいく射撃、グレイズ状態の突進と素早い動き、そして非常に高い火力で相手を封殺するキャラ。
弾幕が薄いので射撃戦はレミ側に有利がつくことが多い。ただし速度、火力があるので一度捕まえられるとそのまま封殺されてしまうことが多い。

攻略wikiはこちらです。 [射命丸文 攻略wiki](#)

警戒したい状況について

- ・ 切り替えしに使われるスペルカード



画像	スペルカード名	無敵	概要
	竜巻「天孫降臨の道しるべ」	完全無敵	発生はかなり遅いものの、広い範囲へ攻撃を行う。 ・ 打撃属性なのでグレイズによる回避は不可能な点に注意。だが霊力削りが無い上ガード時には下がるのでによりガード安定。 ・ 台風では猛威を振るものの、切り返しスペルとしては微妙な性能。ただし、ダメージはコスト5相応。

- ・ 警戒したい基本行動



打撃	発生がレミアと同格だが、判定・持続共に不利。特に、空中戦では異様な強さを誇る。下方向に強い技が多く、上から押さえつけられるだけでかなり苦しいものがある。
射撃	弾速が速いものがあるが、相殺強度は低いので簡単に打ち消せる。射撃戦は先制されなければまあまあ有利だが、C・2Cはこちらの弾幕を避けるような軌道で飛んでくるため注意。強度がこちらのCと同じである6Cにも注意。B射撃が一方向的に掻き消されてしまう。射撃戦では先出しを意識し、距離に気を付ける。中距離での射撃戦は危険。

- ・ 要注意スペルカード

画像	スペルカード名	概要
----	---------	----

	突風「猿田彦の先導」	グレイズ突進をする打撃スペルカード。判定がやや広く速度も速いうえ空中可なので横軸が近いところで射撃をすると刈り取られることがある。打撃なのでクレイドルで返せるが空中では無意味。
	風符「天狗道の開風」	<p>風を巻き起こす。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・威力が2コストにははかり高め、フルガードで霊力を2.5削り、体力削りも大きく、疾風扇から連続ガード。このスペルのあとの疾風扇まで連続ガード。更に言うと開風 開風も連続ガード。 ・このスペルがある状態で3A6Aの二択をガードミスした場合ほぼ確実に割られる。ガードミスしなくても結界しないと大変危険なことに。 ・逆に言うとこのスペルか紅葉旋風がなければ、あっという間に割られることは無い。

・ 要注意スキル

	疾風扇	<p>地上を這う射撃を放つ必殺技。弾速は早くダメージが高い。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・地上を這うためレミアの射撃では相殺しにくい。 ・また空中では斜め下に飛び地上につくとゆっくり走行する。威力、発生、範囲がそこそこで、上からこれで押さえつける戦法が非常に強力。 ・地上であたれば壁バウンドし追撃を受ける可能性があるためなるべく避けたい。
	疾走風靡	<p>猿田彦をそのまま小さくしたような必殺技。グレイズも健在。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・速度は落ちているので落ち着いてガードすればいいが、地上ガードだと反確にはなりにくい。 ・クレイドル・空中ガードからのダッシュ 各種攻撃などでカウンターを入れ、なるべく使いにくくしてやろう。 ・出てしまえばこちらの行動をほぼ全て潰せるため、これを振り回させると口クなことにならない。そのため、この技に対してリスクを背負わせることが大事。 ・射撃を重ねておいてから打撃しに行くとか、地上で近づく（クレイドルをにおわせる）とか、軌道を避けるとか。

・ クラッシュ属性付きの攻撃

溜め6A	<p>中段クラッシュ。クラッシュ攻撃としてはかなり早いほうに位置する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・割ったあとに近Aも繋がる。紛らわしいことに溜めCとホールドモーションが同じのため、このモーションが見えたらグレイズか立ちガードの二択を迫られる。
溜め3A	<p>下段クラッシュ。こちらもクラッシュ攻撃としてはかなり早いほうに位置する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・割ったあと近Aが繋がる。要注意。

基本戦術

射撃で有利、格闘で互角なので他のキャラと少し勝手が異なる。文は打撃の判定が強めなので、射撃の援護がないと迎撃されやすいので注意。どこからでも繰り出せる多彩なコンボが厄介。

注：これを書いた人はスキカ無使用なので、有効な戦略等ありましたらどんどん修正・加筆お願いします。

各状況の立ち回りについて

- 距離ごとの立ち回り

1.地対地

近距離	双方ともが危険な距離。相手には接近戦で有効な必殺技は無いものの、それを補う打撃の速さと強力な判定がある。こちらにはクレイドルがあるものの、外すと死ぬ。ただ、当たればどちらもそれなりのコンボがあるので実際のところは読み勝負。とりあえずガードして凌ぐのもアリ。端（攻）の場合は相手のスペカに注意するくらい。端（守）の場合は射撃の特性上、割りにくくすることはあまり無いはず。蹴られない様に落ちて抜けてあげよう。
中距離	主にB射撃を撒いて接近できる状況をつくる。風靡・6C・疾風扇に注意すれば比較的安全かな？暇なときにC射撃を撃つとそこそこ頑張ってくれる。
遠距離	B射撃を撒いておく。この距離ではC射がウネウネとプレッシャーになって結構頑張ってくる。風靡やら疾風扇やらの心配は無いが、弾速の速いC射撃には注意。サーヴァントや溜めCを撃つときは気をつけるように。

2.空対空

近距離	とにかく打撃が怖い。J2AがJ8Aで落とされたりJ6AがJ6Aで落とされたりは日常茶飯事。さらには空中発動可能なグレイズ突進技の風靡、とどめにどこからでも繋がる猿田彦と鉄壁。スペカに注意して上手くJAやDAを差し込んでいけるといいかも。
中距離	とりあえず離れてるときはB射でなんとかなる。ただし風靡に注意。この距離から前Dhで近づいていくと結構落とされる気がする。
遠距離	B射C射。相手のC射に気をつける。くらいしかない。とりあえず安全。

3.地対空

近距離	近～中距離が打撃を当てていく上で重要な位置。できればB射やC射の援護とともにダッシュや9HJで奇襲をかける。蹴られる前に蹴れ！JA差し込み勝負。J2Cもたまに撃ってみるといいかもしれない。ただし風靡で死ぬ。ここでB射撃したところで動きが速いのであんまり意味が無いと思う。
中距離	B射！B射！低空ならウォーク振ってみるのもいいかも。
遠距離	一番安全な状況。気をつけるとしたらC射だけ。ということで射撃をばら撒く。

4.空対地

近距離	BDかガードかJ2CかJ2A。固めに移れば万々歳だが、おそらくたいした事は出来ないので臨機応変に。
中距離	B射。ここで相手のC射にスパーンとやられないように。空Dhで近づいていくと多分打撃の餌食となります。

遠距離

射撃。多分こらで飛ぶ必要は無いと思う。

- ・ 起き攻め

相手には打撃無敵の必殺技は無いので、リバーサルで反撃を食らう心配は無い。ただし、近Aはレミリアと同じく最速なので注意すること。

- ・ 切り返しポイント

技名 備考を記入

- ・ ガード後反撃確定ポイント

技名 備考を記入

スキル考察

236 × × ×	備考を記入
623 × × ×	備考を記入
214 × × ×	備考を記入
22 × ×	備考を記入

注意する天候

快晴	備考を記入
霧雨	威力の点ではこちらのほうが高いので恩恵は受けやすい。ただ、向こうはコンボに組み込みやすい。相手が天孫・猿田彦をセットしたら要注意
曇天	文のどこでもスペカコンボが火を噴きそうで怖い。猿田彦をセットしたら注意。
蒼天	悪夢のような天候。疾走風靡がほぼノーリスクと化してやりたい放題になるので、気質で飛ばさないとあっという間に事故る。
雹	疾走風靡、疾風扇の威力が大変なことに。飛ばすほどの天候ではない。
花雲	風靡はどこからでも飛んでくる。常に注意しないと大ダメージを負うことに。
濃霧	どちらも高威力の打撃コンボ・スペカがあるので、ここで頑張れば後々楽になる。

雪	どっちもどっち。相手は不夜城を消したくて、こっちは開風と猿田彦を消したい。
天気雨	相手には最速下段があるので迂闊な接近は危険。でもダッシュ2Aとかやられるとどうしようもない。空中にいると安全かもね。
疎雨	相手の必殺技は威力・弾数が上がるだけで特に無敵は付かない。こっちもそうだけど、コンボが異常な破壊力を持つようになるので注意。
風雨	備考を記入
晴嵐	備考を記入
川霧	両方やりにくい天候。
台風	疾風扇がすごいで減る。猿田彦は避けようが無い。とりあえず飛ばしたほうがいい。
極光	備考を記入

固め・連携対策

- 回避結界の狙い所

赤字が結界ポイント

コマンドを入力

備考を入力

コマンドを入力

備考を入力

攻略意見

- 地対空で2B大活躍だと思うんだが、確信あるなら2Cまで刺していい - 名無しさん 2008-12-13 11:23:32

名前:

書き込む