

[即死攻撃](#)の一種。

本体に当たり判定がなく攻撃判定すらないキャラを倒すことが出来るシステムであり、その性質を持つキャラの[オメガトムハンクス](#)を倒せることからその名が付けられた。

略してOTHキラー、システム面からヘルパーキラーとも呼ばれる。

また、トムキラーと簡単に略することもある。ただし[某一家](#)の作者とは関係ない。

なお、同じく判定が全くないキャラでも、[現実](#)など一部キャラは倒すことが出来ない。

608氏が製作した[D-Athena](#)に初搭載され、MUGEN神キャラ界に衝撃を与えた。

システム面としてはProjectile（飛び道具）が本体管理になるシステムを利用し、

P1StateNoで本体のステートをヘルパーの使っていたHitdefのステートに変更してしまうというもの。

現在は多くの[神キャラ](#)に搭載され、各製作者による性能向上が行われている。

最近ではほとんどの場合[hitdefのステートに飛ばすためのProj]（時間経過）[できない場合の復帰できるステートへ飛ばすProj]と分けられるようになった。

これは保険用Projなどと言われる。

そのほかに種類として2種類ほどあり

- あらかじめ喰らい判定のヘルパーを出しておきProjを当てるタイプ
- そのターゲットを取ったヘルパーをChangeAnim2で喰らい判定にしてProjを当てるタイプ

と分けられている

前者が多く後者は[第二デススター](#)と[A-Bomb](#)が使うようだ

後者が少ない理由として保証用Projがやりにくいからだと思われる。

システム詳細を見たい人はこのページの履歴を読むと良いかも。（古いため精度は非常に低いが）

- 防御法

この[即死攻撃](#)を防ぐこととしてヘルパーの使うステートのHitdefのTriggerが大事になってくる。

そのHitdefのトリガーにTrigger = IsHeleprと追加するとほぼ回避が可能となる。

しかしずっとそのヘルパーがいるはずのステートにいることにより何も出来なくなるのを防ぐため(本体にDestroySelfしても効果なし)

Trigger1 = !IsHelperの付いたChangeStateやSelfStateでCtrlの付くステートに飛ばすなども必要になる。

不完全なトムキラーを喰らったときの行動不可を防ぐために、神キャラと戦うことを前提にしたキャラは付けておきたいシステムだが、

相手が故意に起こさない限りこのような事態は起きないため、

神キャラと戦うことを想定していない通常キャラ（特に、通常の大ダメージ攻撃や即死当身でKOされるキャラ）に付ける必要は薄い。