

## FS-導入と基本動作

- [FS-導入と基本動作](#)
  - [前ステ、バクステ](#)
  - [動物を使った立ち回り](#)
  - [ガクガク動物園](#)
- [MBAACCは？](#)

鳩やゲロなどの相手の接近を阻害し、飛び込みを潰す技に長けている。  
こちらから積極的に接近するのではなく、守りを固めて要塞化し、じわじわと忍耐強く相手を追い込むスタイル。  
ガードさせて有利なりバサ技であるハエや、モーションが完全に同じで硬直が短い前後ダッシュや、押しっぱシールドからのシールドカウンターなど、拒否技も豊富。  
基本行動はAゲロを出して安易な接近を防ぎ、B鳩を撒いて相手の行動を抑制すること。ここからさらに動物を出すか、相手の飛び込みに技を合わせる為に待つ。  
もし相手が全く動かないようならば、動物を壁にして近付くか、ゲージ溜めを使ってゲージを溜める（飛び込みを誘う挑発、ゲージMAXからの強気の攻め）。  
どこかで相手を捕まえた場合はEX鳩などで相手を固めて蛇を使った中下段択や投げで崩す。ピョン吉を使った中下段や暴れ潰しなどのネタもある。  
もし捕まった場合は、相手の攻めに付き合わず拒否するのが吉。  
ただし、ゲージ効率や体力において他スタイルに負けているので、一瞬の油断が命取りになる。

### 前ステ、バクステ

前ステは従来のもう前ステだが、FSはバクステも前ステと同じワープステップになった。  
前ステ、バクステ共にモーションが完全に同じなので、相手の起き攻めなどの拒否などに使えるようになった。  
ただしバクステの全体Fが長いので、リスクが大きい。前ステのリスクは下がったのは良いが、立ち回り中のバクステ使いたいところで一々リスクが付きまとうのがちょっとしょっぱいポイント  
中央の刺し合いで何かしら硬直有って下がりたいたい時に今までのノリでウッカリバクステすると相手も二択、こっちも二択で運ゲーになってしまうので注意。

### 動物を使った立ち回り

B鳩は相手の存在判定（詳しくは不明、そこにいるという機械側の認識）がB鳩の直前から2キャラ分ほどに重なった場合発動する。  
であるからして、飛び道具やリーチの長い技などの存在判定より前に攻撃判定が出る技（鳩が発動しない）。  
姿勢の低いダッシュや足払い技、やられ判定の小さい空中技など（鳩が発動しても当たらない）。  
これらのB鳩を潰す行動はしっかりと警戒し対策を練らなければならない。

Aゲロは発生が速く、出だしにネロの前面に大きな攻撃判定が出るので、相手の接近を阻害しやすい。  
また、発生した後ネロの後ろへ進み、往復してネロの背後まで戻ってくる為、要塞化に使いやすい。  
Aゲロ>後ろ歩き、Aゲロ>バクステ、Aゲロ>後ろジャンプなどが安定行動。  
Aゲロを始点に動物園を開園するか、ゲロを嫌がって飛び込んでくる相手に技を刺すか、押しっぱシールドからシールドカウンターで潰すなどの読み合いが発生する。

Bゲロはいらぬ子。挑発に使うかも。

A・B蛇は主にB鳩の保険として使う。

E Xワニは発生は遅いが発生保証が速く、混戦しているときに出すと場をグチャグチャに出来る。

E Xワニは蛇とは系統の違う技として認識されているらしく、ワニが発生する前や最中に各種蛇やワニを召喚出来る。

ワニは出した後ネロはすぐ行動出来るので、投げと打撃の二択を迫ることも出来る。

## ガクガク動物園

相手を捕まえた時の連携について。

基本は2 Bからサイや2 Cをガードさせて動物を出すだけ。

この行動に対しては簡単・確実に割り込んでくるキャラにはそもそもFSネロは向いてない。

それ以外の相手の拒否や先読み行動を潰すには、B E 2 Cやちょい溜め2 Cやカマキリ、A鳩やAゲロを使う。

B E 2 Cはヒットした場合相手が浮く為、近距離ならば鳩仕込みジャンプ攻撃が繋がる。先端距離の場合はE X鳩を入れ込んでいた場合のみ見てからカマキリで拾える。

立ち回りがこちら有利な相手の場合はここで無理せず距離を離して立ち回りに戻すのもあり。

攻め込む場合は相手に動物をガードさせてから飛び込むか、鳩や蛇と一緒に歩いて5 Bなどで相手の跳び逃げを牽制しながら近寄る。

密着距離でのB鳩は即発動する為、暴れ潰しとして機能するうえ、ヒット確認が簡単。ヒットバックもないので有利な読み合いが可能。

ノーゲージの連携は相手の拒否を誘いつつどこかで蛇投げを狙うぐらいで十分。

起き攻めは基本E X鳩を重ねることから始める。ゲージがないときはAゲロや蛇から連携を始めるのもあり。

E X鳩からの起き攻めは、

- A蛇中下段二択

E X鳩 > 2 A > 2 B > A蛇 > 低ダ～

- A蛇打撃投げ二択

E X鳩 > 2 B > B蛇 > A蛇 > 歩き～

- ピオン吉中下段二択

E X鳩 > 5 C > E X鳩 > 前ステ～

だいたいこんな感じ。

E X鳩出した後に振る技とかの細部は各自工夫が必要。

ピオン吉は完全溜め中段とちょい溜め下段、立ちモーション2 Aで択る。前ステの煙で見えづらくなる。

ピオン吉はガードさせてこちら有利なので、ピオン吉 > 2 A > 2 Bの2 Aが暴れ潰しになる。

ただしちょい溜め6 C 2 Aは刻めなくてめんどい。前ステの煙が消えてから2 Aが出るから微妙。また、近距離でE Xワニを召喚して打撃投げ二択を迫ることは出来るが、画面端投げ後相手の起き上がり重ねた場合は距離の問題で投げれない。

ネロのFSは他キャラのFSに比べ強い印象を受けるが、強キャラと呼ばれる一部キャラのHSにはなかなか通じない。

ただしコンボの火力や連携はまだまだ煮詰める部分が多い為、将来性を感じるスタイルではある。

今後は一先ずHSを倒すために火力の向上を検証すべきだろう。

---

## MBAACCは？

工事中