

## HS-導入と基本動作

### 導入

HSネロの最大の特徴は、「地上前ダッシュ」です。ネロが前方向にスライド移動します。これにより打撃投げの簡単な2択を迫ることができるようになりました。しかもリーチが長い技が多いネロ、それが高速で移動するわけですから、かなりのプレッシャーがあります。**前ダ > 4C・5B**は、相手の行動範囲をかなり制限できます。

またそれを最大限に生かす動物たち、高く跳ねる鹿さん、3秒おき程度にチクチク刺してくれる蜂さん、斜め下軌道のAカラス、仕切り直しができる横EXカラスが頼りになります。鹿を縦にしなから画面を制圧するその様は、今までのネロのイメージを一変させるでしょう。行動の自由度から、今作からネロを扱う人にとっては一番扱いやすいかもしれません。

その代わりスタイルの特徴で、強制開放が出来ない、押しっぱシールドができない、ゲージが200%までしかないというマイナス点もあります。特にゲージが200%というのはいろいろな意味でやっかいです([いいから\(ry\)](#)の項を参照)。

ともあれ、他のスタイルとは一線を画すHSネロ、特に難しい連携も必要ではなく、適当に固めて適当に崩す、それだけに野生の勘が必要とされます。前ダを使った慣性行動等を駆使し、画面縦横無尽に蹂躞するネロを会得しましょう。

### 基本動作

#### 立ち回り

普通のネロとはちょっと毛色が違うHSネロ。画面端で圧殺するための、ご案内する力、立ち回りがすべてです。こちらの主な手札は、

**< 5B・2C・3C対空、置きJA・JC、鹿さん・蜂さん、Aカラス、蛇、前ダ・バクステ・低ダ >**

というところでしょうか。

**5B・2C・3C対空、置きJA・JC、Aカラス、A鹿**でネロゾーンを築き、**前ダ・バクステ・低ダ**でフェイント・接近の機会をうかがい、**鹿さん・蜂さん、蛇**を出して、相手の地上行動を封じて、徐々に画面端へ追い詰めていきましょう。

#### 通常技

**5B・2C・3C対空**は上手く使い分けましょう。

**5B**は斜め上遠距離用と相手空中攻撃の差し込み用、前者は刺さったらそのままコンボへご案内、**B蛇 > 5B**はネロの鉄板行動ですね。使いすぎると、2段Jなんかで簡単にずらされて接近を許してしまいます。ほどほどに。後者は甘い重ねに暴れてみたり、着地下段潰しのファジー5Bです。ネロに近すぎると危ないですが、発生が早いので頼りになります。

**2C・3C**は中～近距離用、振るタイミングは先読みで置くこと。食らい判定が先に出るので、攻撃判定を先に出し切るような対空です。**2C**は低空、**3C**は高空、というところですが、あまり大差ないです。

これらを相手の様子を見つつガシガシ振って、ネロの長いリーチを生かした立ち回りを展開していきます。

#### 必殺技

詳しい使い方は後述。相手に接近されないよう、上手く召還しましょう。**B鹿**を出せばこちらのターンにしやすくなります。硬直が長いので注意です。蜂さんならなおベター。でも普段は**A蛇・B蛇**ってところでしょうか。地味な択で**シャドホ**もあります。こちらもおもしろいです。ネロに触れると消えてしまいますが、ガードさせれば安全に召還できます。ただしガーキャンに注意です。**Aカラス**は横押しがうるさい相手用、前作までダッシュがうるさかったシエルには大変重宝します。

## 前ダ

前ダの特徴は、**慣性行動を取れる、行動を途中でキャンセルできる** ことです。選択肢としては、**<2Aor5Bor4Cor慣性行動orバクステ>** ってところでしょうか。

- 2A：暴れ狩り、固めに使用します。刺さったらそのままコンボへご案内。
- 5B：斜め上方向へかなりのリーチを誇る5B、出し切ってしまうと相手は動くことができません。もちろん下に潜り込まれる場合もあるので、注意して振りましょう。
- 4C：カマキリの範囲が格段に広がるのでかなり驚異、ですが硬直がなくなるわけでもないので奇襲程度に。
- 慣性行動：上記のものも慣性が付くわけですが、ここではJ行動のことを言います。低ダやHJがかなりのスピードでかっ飛ばせるので、アグレッシブな攻めが期待できます。
- バクステ:攻めると見せかけて引く、かなりうっとうしい見た目になりますw

## 鹿

鹿が高く跳ねるので、地上に張り付いて前ダで間合いを詰めるのも、上りJCで空中を制圧するのも思いのまま。HSの鹿さんは相手を追尾してくれないので、ぶっ飛ばしメの後に出して相手との距離を空けたあとに出しましょう。

## 蜂

これがかなり嫌らしい。いかに機動性のある相手の攻撃も、3秒おきに攻撃を停止せざるを得ません。こちらは蜂さんの攻撃タイミングをしっかりと覚え、それまでに攻撃を食らわないことに徹して、相手が攻撃したくなるように上手く誘う、蜂さんが刺したタイミングで攻勢に転じる、ということが出来ればうまく使うことが出来ると思います。出すタイミングは、どの状況からでも召還が確定できる状態であれば出していけます。ただ硬直が長めなので注意。

## 画面端

前ダのおかげで、普通の起き攻めが出来る市民権を得てしまったネロ。ここでは簡単な固めと崩しを考えましょう。従来のネロと違い、特に決まったレシピは存在しません。選択肢としては、

**<前ダ2A・5B、前ダ投げ、Aカラス、A・B蛇、(前ダ >)低ダ>**

といった感じです。たまにサンドリしてみてもいいかもしれません。

**前ダ2A・5B** と **前ダ投げ** が基本ですね。2Aが暴れ潰し、5Bが上逃げ狩り、投げがガード崩しです。**Aカラス** は当てると微有利、ガードさせた後の崩しが本命ですね。**蛇** は召還後の前ダ打撃投げ2択の保険です。**低ダ** でしゃがみガードを中段で崩します。前ダで慣性をつけると、低ダが速くなります。通常の前ダ打撃投げのフェイントにも使えるので、是非狙ってみましょう。

## ゲージ運用

HSなので200%が満タン、これが意外とやっかいです。たまってほしいときにたまらないのがHS。HSの特性から、ゲージ回収率が他のスタイルと比べよくありません。無駄に自動開放が起こって、使いたいときにはゲージが空。そんなときは体力は「大和魂」で獲得しなくちゃいけません。「大和魂」、それは心に旭日旗を掲げ、敵に向かっていく恐れのない気持ち。体力が足りないときこそ前進を求められます…。といってもそこまで気にすることは無いですが、無駄な開放が起こらないようゲージには気をつけて、EX鹿さんと蜂さんを適度に撒いていきましょう。

攻勢時はむしろノリノリ、オートサキスバを盾にしてガシガシ攻められます。HSネロのEX技は、相手の近くで出すような技がないので、むしろ気にせずどんどん前に出ていきましょう。これも

「大和魂」。

## 被画面端

HSは切り返しの手段が乏しいです。リバサ行動は限定されます。ということで基本はガードです。あまりガードに頼らないFSに比べて、我慢する場面が多くなると思います。個人的には、プレイヤーのガード性能を高めるいい機会だと思いますが、あとはシールドとガーキャンです。がんばってしのぎましょう。ちなみに少々難しいですが、刺さると楽なのはEXカラス。発生3F、1~3Fは無敵なのでリバサでは出しにくいですが、相手の固めの継ぎ目にうまく差し込むことができれば、相手との距離を最遠距離まで離せます。

---

## MBAACCは？

工事中