

CS-通常技

フレームデータ・基本情報等

M B A A
Ver. a

その他は都度バージョン毎に注釈付き

ネ口の通常技

ネ口の通常技の中で、比較的大きいグラフィックで現れるものがありますが、それらはだいたい食らい判定が前に出ます。またネ口の攻撃判定前に食らい判定が発生するものも多いので、出すときは先置き、早出しを心がけ、無理に出さないようにしましょう。カウンター食らったり、裏に回られてフルコンです。

CSの通常技

前作からお使いの方は変わらず使用できる安定スタイルであるCS。通常技も相変わらずクセが強くてスキが大きい技が多いですが、ちゃんと使いどころをわきまえてあげれば「是まさに要塞」、上空を制圧して動物を駆使して接近することも可能です（もちろんキャラ対によりますが）。スキが大きく多段ヒットする技が多いので、1段目で5Aでリバビ（いわゆるA切り）してあげないと簡単にシールドバンカーされます。A切りを上手く使って、動物召還、低ダ、暴れつぶし、仕切り直し等の絞らせないようにしましょう。

通常技

5A | 活用

発生	持続	硬直	硬化差(特殊ヒット)	のけぞり	ダメージ	VSダメージ	ゲージ増加量	Gゲージ	ガード	ダメージ補正	相殺
5	4	10	-2	11	300	150	3.0	50	立屈	上書き78%	なし



立ち状態で肘から爪のようなものを突き出す。1HITする上段技で、この技を含むネ口の地上通常技は全て空中ガード不能。主にビートエッジの隙消し、画面端の上逃げ防止、コンボのつなぎとして使う。

打点が高いので地上にいる相手には使いづらいが、対空として使える。

M B A A
Ver. a

前作(MBACver.B2)と同じ仕様。ただしスーパーアーマーシステムの為対空に使いにくくなった。

M B A A
Ver. c

アーマーシステム削除のため、多少の優位性が出てきた。甘い重ねには割り込める。

5B | 活用

通称：狼さん

発	持	硬	硬化差(特殊	のけぞ	ダメージ	VSダメージ	ゲージ増加量	Gゲージ	ガー	ダメージ補正	相
生	続	直	ヒット)	り					ド		殺
5	1(6)	16	-5	14	300・200*2・ 300*3	180・150*2・ 180*3	3.0・2.0*2・ 4.0*3	100・ 50*5	立屈	なし*3・上書き 75%*3	なし



立ち状態で胸から狼が飛び出し、かなり前方まで手を伸ばして攻撃する。根元から6HITする上段技で、2から3HIT目はキャンセル出来ない。

CSネロで最も発生の速い通常技であり、牽制に対空にコンボにとマルチに使える。

1段目は相手がしゃがみ喰らいすると相手が浮くので、そこから高火力コンボに繋がられる。

M B A A

空中仰け反りの増加により、先端HITからインバリなしでジャンプ攻撃に繋がられるようになった。

M B A A C

いつもの5Bさんに逆戻り。コンボにつなげるには、JAヒットからインバリで持っていく。

M B A A C Ver 1.05

カウンター時のインバリなしJA拾いが多少楽になった。

5C | 活用

通称：ワニさん

発生	持続	硬直	硬化差(特殊ヒット)	のけぞり	ダメージ	VSダメージ	ゲージ増加量	Gゲージ	ガード	ダメージ補正	相殺
10	3(6)2(3)3	19	-7(浮)	14	300・500・600*3	1150・250・600	3.0*2・9.0	150*3	立屈	なし・上書き60%*2	なし



ワニさんが飛び出して相手を噛み付く。根元から3HITする上段技で、HITしていた場合2から3HIT目でジャンプキャンセルが出来る。

ガードされても通常技キャンセルが可能だが、正直何に使えばいいのかまったくわからない技。何故か空振りしてもE X技でキャンセル出来る。前作とほぼ同じ性能だが、心なしか発生が速くなった。だからなんだという話。

M B A A C

いやいや、当てて5分だけ固めのバリエーションとして結構使えるんですよ。空中への当たり判定も強めだったりする。

2A | 活用

発生	持続	硬直	硬化差(特殊ヒット)	のけぞり	ダメージ	VSダメージ	ゲージ増加量	Gゲージ	ガード	ダメージ補正	相殺
6	7	10	-1	11	200*3	100*3	2.0*3	17*3	屈	上書き78%*3	なし



しゃがみ状態で手から蛇が3匹伸びて攻撃する。3HITする下段技。発生が他キャラの小足より遅いが、攻撃判定が上方に大きい。

小足なので、コンボ始動や固めに使うが、5Bのほうが発生の速さなどの面で優秀。空振りした場

合は3段目を通常技やシールドなどでキャンセル出来る。
 またしゃがみ対空としても優秀、相手の攻撃との相性が高い場合はガンガン振っていける。特にネロのJCとか。

2B | 活用

通称：ムカデさん

発生	持続	硬直	硬化差(特殊ヒット)	のけぞり	ダメージ	VSダメージ	ゲージ増加量	Gゲージ	ガード	ダメージ補正	相殺
9	12	15	-2(浮)	14	350*4	200*4	4.0*4	50*4	屈・立屈	上書き65%・なし*3	なし



4HITする下段技。下段なのは1HIT目だけで、2から4HITは上段攻撃。1HIT目が相手を浮かせるので浮かせ始動技として地上からのコンボには使用頻度高。またここでキャンセルするとうつ伏せダウンさせることができる。

固めとして相手と距離を離す場合などにも使うが、シールドバンカーされやすいので注意。前作とたいだい性能は同じだが、相殺が無くなったので、以前のような振り方はできない。全スタイル共通性能。

2C | 活用

通称：シャーク、ネロのアレ

発生	持続	硬直	硬化差(特殊ヒット)	のけぞり	ダメージ	VSダメージ	ゲージ増加量	Gゲージ	ガード	ダメージ補正	相殺
11	8	20	-10	17	1000	600	10.0	300	屈・立屈	上書き80%	なし



しゃがみ状態ですごく.....大きいアレを上方向に突き出す。1HITする上段技。上方向に判定が強く、ネロの主力対空技。

エリアルコンボの繋ぎ技としても使い、ブローバックエッジ対応。最先端がHITすると何故かキャンセルできない。

JA | 活用

発生	持続	硬直	硬化差(特殊ヒット)	のけぞり	ダメージ	VSダメージ	ゲージ増加量	Gゲージ	ガード	ダメージ補正	相殺
7	4	11	なし	11	350	200	3.2	50	全	上書き78%	なし



空中で爪のようなものを斜め下に向かって出す。1HITする上段技。中段技ではないのでしゃがみガード可能。発生が速く持続が長いので置き攻撃として使える。空中攻撃から地上攻撃への繋ぎや隙消しなどにも使う。前作と同じ性能だが、今作は空中JAの空振りキャンセルが出来なくなったので、隙が少し大きくなった。また、昇りJA > 降りJBなどの使い方をすると硬直の関係で降りJBが空振るようになった。

JB | 活用

発生	持続	硬直	硬化差(特殊ヒット)	のけぞり	ダメージ	VSダメージ	ゲージ増加量	Gゲージ	ガード	ダメージ補正	相殺
8	5	着地後2	なし	11	600・500	400・300	6.7・7.0	100*2	立空	なし*2	なし



空中でなんだかよくわからない堅そうなものを相手に叩きつける。2HITする中段技。JCはしゃがみ状態の相手に当たらないので、ネロの主力中段技。下方向に判定が弱く、相手の地上攻撃に打ち負けることもしばしば。1HIT目もキャンセル出来る。JCと組み合わせて鴨音(アロ八式)としても使える。



バージョンにより判定がコロコロ変わっていますが、恐らく本バージョンがいちばん判定が小さいと思います。
(各変更点羅列)

JC | 活用

発生	持続	硬直	硬化差(特殊ヒット)	のけぞり	ダメージ	VSダメージ	ゲージ増加量	Gゲージ	ガード	ダメージ補正	相殺
9	10	着地後2	なし、4ヒット目壁バウンド効果	17	300*3・800	200*3・600	1.0・2.0・4.0・7.0	75*4	立空	なし*3・乗算90%	なし



空中でたくさん口のついた混沌をかなり前方まで伸ばす。4HITする中段技で、4HIT目には吹き飛ばし属性が付いている。置き攻撃、差し込み攻撃として使える。ただし根元や下方向に判定が弱いので潰されることも少なくない。

しゃがみ状態の相手に当たらない(一部例外を除く)ので、地上にいる相手には先にJBをガードさせる必要がある。



バージョンにより判定がコロコロ変わっていますが、恐らく本バージョンがいちばん判定が小さいと思います。

BE・特殊技

BE2C | 活用

発生	持続	硬直	硬化差(特殊ヒット)	のけぞり	ダメージ	VSダメージ	ゲージ増加量	Gゲージ	ガード	ダメージ補正	相殺
25	8	20	-10(浮)	17	1600	1050	12.0	500	屈・立屈	上書き90%	なし



フローバックエッジ2C。1HITする上段技。相手にHITした場合相手が浮き、上方向にスティックを

入ると自動的に真上ハイジャンプが出る。高火力コンボの繋ぎや、暴れ潰しや跳び狩りに使う。最先端がHITすると何故かキャンセルできない。前作とHSと同じ性能。



相手の空中受け身不能時間がのび、追撃がしやすくなった。

4C | 活用

通称：カマキリさん

発生 持続 硬直 硬化差(特殊ヒット) のけぞり ダメージ VSダメージ ゲージ増加量 Gゲージ ガード ダメージ補正 相殺
10 7(6)4 18 -4(浮) 17 800・600 500・400 8.0・6.0 100*2 立屈・全 上書き60%*2 なし



2HITする上段技。1HIT目で相手を浮かし、2HIT目で相手を打ち上げる。距離や高度によってはHITした場合ホァーなどで追撃し、空中投げまで持っていける。

1HIT目はネロの前方斜め下に空中ガ不可、当たったらジャンプ、必殺技でキャンセルできる。ネロの懐に攻撃判定が無いので振る状況とタイミングを間違わないこと。

2HIT目はかなり上方まで空中ガ可能攻撃判定。1HIT目をしゃがみガードされた場合2HIT目が相手に当たらない。

出が結構早いので中距離の時は使えるが、ガード時は大幅に不利で、確反を持つキャラも多い。カマキリに慣れていない相手には効果抜群だが、ご存じの相手には警戒されているので、見せつける程度にしないと痛い目に遭う。

今作では相殺が無くなったので、頼りにできなくなった。

BE5C | 活用



待ちに待ったネロ教授の新通常技。まずはその圧倒的性能をご覧ください。

- 5ヒット地上バウンド1回
- 単発ダメ2000程度
- ゲージ回収20%
- 空ガ不可
- シールド不可
- ガークラゲージフルヒットで1/4~1/3くらい削る。

恐らく単発技ではメルブラ界で最強のスペックを誇る技である。

空中からの引きずり下ろし、シールド読み、ゲージ回収、ガークラなど様々な用途に使える。

この技の特徴として、フレームごとに食らい判定が前に伸びていく、というものがある。

出始めくらいまでは口元にあり、技終了際くらいに口先まで伸びるのだ。

これを利用した開放狩りと昇龍狩り、暴れ狩りはとても強力で、相手の起き上がりや技の発生に合わせてだせば、一気にそこからフルコンをいただける。

空中の攻撃判定も強く、噛みあえば簡単に空中から引きずり下ろしてしまう。

相手ダウン後は触れなければ確定ダウンなので、大幅有利で動物召喚もできる。

さあ、君もいまからワニ使いに、ならないか？

[TOPに戻る](#)