

- 説明
- 基礎コンボ-空投げ締め
 - 自分画面端 ~ 画面中央付近時
 - BJC
 - JBJBJC
 - BJAJBJC
 - 相手画面端付近時
 - BJC
 - JBJBJC
 - BJAJBJC
- BE5Cコンボ-溜めワニ締め
 - スシコン
 - コンボ説明
 - 2Cをディレイ
 - BJJCをディレイ
 - 着地後BE5Cは最速
 - 2A*2にする。
 - 徳スペ
 - コンボ説明
 - HJ締めを幻想種に切り替える。
 - 幻想種が当たる高度を把握する。
 - 幻想種後の拾い方
 - BE5Cで締められる距離を把握する。
 - 基本レシピ
 - 画面中央付近やや後ろ
 - 画面中央付近
 - 画面中央付近やや端寄り
 - 相手画面端付近時/スタンダード/JC(3)インバリなし/BE2C/BE5C 2回 > カマキリ
 - 端付近、ほぼ密着始動
 - 幻想種ループ
 - 幻想種ループ(2ループ止め)
- 状況限定
 - ワニコン

JBJCJBJC JC JC(3)JBJC 3790 135.9

ゲージ回収率に優れ、且つダメージもそこそこ、安定性もあるレシピです。
最初の2Aで相手との距離が離れすぎると、エアリアル部のJBがスカってしまいますので、そのときは下記レシピで対応しましょう。

微タメはネロと相手の高度調整用で、この具合でJBがきっちり入るかどうか決まります。タメ具合は、相手キャラの大きさによって変えるとさらに安定度が上がります。

JBとJCの間はディレイをかけると、2回目のJBJCでJBがスカりにくくなりますが、かけすぎると追っかけJCがJC(3)になってしまいますので注意。

少し高度が足りないと思ったときは、JC(3)にすると少し高度をかせげます。

空ダc > JCは距離を見て入れましょう。

最遠距離でも、ディレイのかけ方、当て方によっては一気に画面端まで持って行けますので、確実に覚えましょう。

JBJBJC



2A*n(1~2) > 2B(1) > 2C > JB > jc > JB > JC > 空ダc > JC > 着地 > ✖

空ダc > JCまで壁バウンド一回の場合

JBJBJC JC JCJBJC 3854 128.9

JBJBJC JC JCJB(1)JBJC 3877 135.6

空ダc > JCまで壁バウンド二回の場合

JBJBJC JC JBJBJC 3924 128.6

JBJBJC JC JC(3)JBJC 3827 121.9

JBJCコンよりダメージが高いですが、安定性に欠けます。

地上始動時に、相手とほぼ密着、且つ2回目のJBまですべて最速で入れる必要があります。

が、そこまでもキャラによってはJBがしっかり当たらなかつたりするので、高度と距離をよく見て決める必要があります。

どちらかといえば、3CがあるFS・HS向けのコンボです(FS・HSの項を参照)。

JBJAJBJC



2A*n(1~2) > 2B(1) > (微タメ)2C > JB > JA > jc > JB > JC > 空ダc > JC > 着地 > ✖

空ダc > JCまで壁バウンド一回の場合

JBJAJBJC JC JCJBJC 3864 132.1

JBJAJBJC JC JCJB(1)JBJC 3882 138.8

空ダc > JCまで壁バウンド二回の場合

JBJAJBJC JC JBJBJC 3938 131.8

JBJAJBJC JC JC(3)JBJC 3841 125.1

2A始動ならば、上記のJBJBコンよりはこちらをおすすめします。JBJBコンより相手を拾いやすく、安定度が増します。ダメも高めです。
微タメはJBJCコンの要領で相手の高度を低めに押さえます。あとは最速でエリアルをつなげればちょうどいい高度になると思います。
低いと思ったら、2回目のJBを(1)にするといいでしょう。

相手画面端付近時

JBJC



2A*n(1~2) > 2B(1) > (微タメ)2C > JB > JC > jc(hjc) > JB > JC > 着地 > 〳

(微タメ)2C はやりすぎると相手高度が低くなりすぎる場合があるので注意。

> JB > JC > jc(hjc) > JB > JC には随所にディレイを入れて

ネロが相手と同じ高度ないし低くなるようにします。

画面端では、相手を逃がさない締め方が重要なので、もしコンボの入力が遅かったり、2Bが全段入った等、地上始動の相手の浮きが高めになる場合は、妥協してJBJCを1回抜くのも手です。着地後のJは、垂直HJの方が高度が高めにかせぐことができるので、なるべく垂直HJすると良いでしょう(〳の項を参照)。

JBJBJC



2A*n(1~2) > 2B(1) > 2C > JB > jc(hjc) > JB > JC > 着地 > 〳

> JB > jc(hjc) > JB は最速気味でやらないとインバリが出ます。

> JB > JC はJCをディレイさせて、ネロの高度を落とします。

距離が適切じゃないと、JBがスカってしまいますので、どちらかというとも3CがあるFS・HS向けです(FS・HSの項を参照)。

JBJAJBJC



2A*n(1~2) > 2B(1) > (微タメ)2C > JB > JA > jc > JB > JC > 着地 > 〳

2A始動ならば、上記のJBJBコンよりはこちらをおすすめします。JBJBコンより相手を拾いやすく、安定度が増します。ダメも高めです。
微タメはJBJCコンの要領で相手の高度を低めに押さえます。JCは若干ディレイが必要？かもしれません。

BE5Cコンボ-溜めワニ締め

Ver1.05から新たに登場したBE5C、いっきに高ダメをかつさらっていき、しかもダウン確定からのキャンセル召還で大幅起き攻め有利。
これを使わない手はないので、ネロ使い諸氏は是非マスターしましょう。

溜めワニ締めには **スシコン** と **徳スペ** の主に二種類あります。
スシコン はノーゲージでBE5C締めできるコンボで、画面端限定です。
徳スペ は幻想種を使用するコンボで、相手キャラの高さ次第ですがどこからでもBE5C締めできます。
画面端はスシコン、運びは徳スペって感じで、この2つを状況によって使い分けていきます。

スシコン



2A > 2B > 微溜め2C > JB > JC > BE5C > 拾い > BE5C

ダメージは徳スペより劣るのですが、ノーゲージで4000台のダメージを取れ、しかも召還が確定するという超おいしいコンボ。
画面端限定ではありますが、基本は全部これでいいと思います。

コンボ説明

後述する徳スペより安定化が難しい(と思う)ので、少しでも成功率上げるためのコツを解説。
ポイントは、相手キャラを低く抑えてワニを当てること。HJ締めと似てますね。

2Cをディレイ

2Cを微タメして相手キャラを低く抑えます。微タメするときは最遅でしましょう。

JBJCをディレイ

JB > JCでディレイをかけて、ネロを早く着地させます。

着地後BE5Cは最速

こちらはディレイではなく確実に最速になるよう努めます。
HJ締めみたいに着地後最速でBE5Cを入れます。HJ締めは厳密には最速じゃなくても全然入るのですが、
こっちは全然猶予がありません。着地したら即BE5C！

2A*2にする。

ヒット数を増やして、ヒット数補正により相手の浮きを低くし、BE5Cを当てやすくする。

距離が離れるので注意。

徳スペ



エリアル > (幻想種 > 拾い)*n > BE5C

幻想種の空中受け身不可、BE5Cの高ダメージと確定ダウンという、Ver.1.05の新要素をふんだんに使用しています。

幻想種を使用するのでゲージ回収は低いです。おおよそコンボ開始より-20%くらいになります。スシコンと違うのは、高度さえ合えば画面上どこからでも決めることが出来る点です。相手キャラの特性に合わせて、基礎コンどうまく使い分けていきましょう。

コンボ説明

レシピに移る前に、このコンボの基本的なしくみを解説。

HJ締めを幻想種に切り替える。

今までのネロは着地HJからの空投げ締めが主流でしたが、徳スペはこれを幻想種に切り替えるだけです。

着地HJ前、つまり幻想種前までのレシピはすべて流用可能です。

幻想種が当たる高度を把握する。

着地HJコンでも高度が重要でしたが、徳スペはさらに精度が高い高度調整が求められます。ネロが早く着地して、かつ相手を幻想種が当たる高度に置かなければなりません。仮に高い高度に相手がいた場合は、そのまま着地HJコンに切り替えましょう。

概ねJBJC(3)JBJCの高度がちょうどいい高さになります。

慣れてきたらJBJAJBJCにディレイを入れてダメを底上げしてもいいです。

徳スペでできる高度をつかめば、あらゆる状況から確定ダウン+動物召還出来るようになるので超強力です。

幻想種後の拾い方

幻想種後の拾いについてですが、主に、

(2A > 2C > BE5C) or (5B > 2C > BE5C)

があります。

5Bの方が発生が早いので、拾いまでの猶予が多少あります。またダメが高いです。しかし判定が上目なので高空で広いがちになります。相手との距離が少し離れていると、BE5Cがしっかり入らないことがよくあります。

2Aは発生は遅いですが、横に判定が長いのでその分拾いやすいです。BE5Cも5Bよりはしっかり入ります。ただしダメは低めです。

どちらがいいかは個人の趣味ですので、お好きな方をどうぞ。

BE5Cで締められる距離を把握する。

相手との距離が離れすぎると、幻想種後うまく拾えてもBE5Cの最終段が当たらず、確定ダウンへ持ち込めなくなります。

BE5Cがしっかりヒットする距離にうまく画面端に運ぶか、離れていると判断したら着地HJコンに切り替える判断が必要です。

基本レシビ

画面中央付近やや後ろ

2A > 2B(1) > (微タメ)2C > (前J)JB > JC > hjc > JB > JC > 空ダc > JC(2) > 幻想種 >
2A > 2C > BE5C

空ダcを低くし、JC(2)をカス当たりさせ、着キャン気味に幻想種を最速入力するとつながります。難易度としては高めで、その他箇所ではディレイ等を入れてJC(2)しないように距離調整する方が無難。

画面中央付近

2A > 2B(1) > (微タメ)2C > (前J)JB > JC > hjc > JB > JC > 幻想種 > 2A > 2C > BE5C

JBIAJBICよりもJBICJBICの方が、画面端への運送距離が長いので、画面端への距離がある時はJBICJBIC。

画面中央付近やや端寄り

2A > 2B(1) > (微タメ)2C > (前J)JB > JA > hjc > JB > JC > 幻想種 > 2A > 2C > BE5C

JBIAJBICの方がダメをとれるので、距離が足りる場合はJBIAJBICで運ぶ。

相手画面端付近時

スタンダード

2A > 2B(1) > (微タメ)2C > (前J)JB > JC(3) > hjc > JB > JC > 幻想種 > 2A > 2C >
BE5C

おおよそJBIC(3)JBIC始動の高さが、最も幻想種を成功させられる高度なので、これを基本とします。

JC(3)インバリなし

2A > 2B(1) > (微タメ)2C > (前J)JB > JC > hjc > JB > ディレイJC(3) > 幻想種 > 2A
> 2C > BE5C

前述のとおり最速入力インバリなしでつなげます。安定性に欠けるのでコンボミス等のフォロー用と考えましょう。

BE2C

2A > 2B(1) > (微タメ)2C > (前J)JB > JC > BE2C > 幻想種 > 2A > 2C > BE5C

BE2Cを入れた分、高ダメ高ゲージ回収を狙えます。JBICを出来るだけ低く抑え、幻想種を当てられる高度を維持することがポイント。

BE5C 2回 > カマキリ

2A > 5B(1) > 2B(1) > (微タメ)2C > (前J)JB > JC > BE5C > 4C > 幻想種 > 2A > 2C > BE5C

カマキリ後の幻想種が当たりにくいので要調整。高難度ですがダメージは高いです。

端付近、ほぼ密着始動

(5B(1) > 2B(1)) or (2A > 2B(1)) > 2C > BE5C (> 2A) > 5A > (前J)JB > 上jc > JB > JC > 幻想種 > 2A > 2C > BE5C

BE5Cを絡めてエリアルへ移行できる。徳スペレシピの中でも最大ダメージ。2C > BE5Cがヒットできる距離がシビアなので、ほぼ密着限定と考えて良いでしょう。

幻想種ループ

2A > 2B(1) > (微タメ)2C > (前J)JB > JC(3) > 上jc > JBJC(3) > 幻想種 > 2A > 2C > BE5C > 4C > 幻想種 > 2A > 2C > BE5C > 4C > 幻想種

幻想種ループ(2ループ止め)

2A > 2B(1) > (微タメ)2C > (前J)JB > JC(3) > 上jc > JBJC(3) > 幻想種 > 2A > 2C > BE5C > 4C > 幻想種 > 2A > 2C > BE5C

まさかのゲージ技を使ったループをネロが手に入れました。でもどちらのレシピも思ったほどダメージは伸びないので、魅せコンの部類。

状況限定

ワニコン

2A > 5B(1) > 5C > 微タメ2C > エリアル > ✖

通常のコンボよりダメージが高いですが、相手が少し離れてしまうと決まらなくなってしまう。画面端ないし最近距離用ですね。

2Cは微タメ必須、締めはJC(JB(1))JBJC ✖ 限定です。

BE2Cコン (通称：紅コン)

BE2C > EXカラス > 空投げ > 2C > JB > JC > ✖

BE2Cが、最低空、または地上の相手に密着ないし密着に近い距離で当たり、ゲージが100%ある場合はこれが最大火力です。

EXカラスでBE2Cをキャンセルすることにより、jcがカウントされないことを利用したコンボです。相手との距離が離れすぎていると成功しません。

拾い直しの2Cを、BE2CやJBにすることも出来ますが、どちらも難易度と高度の問題でお勧め出来ません。

ヒット数だけはどうしても多くなるので、それを踏まえた上でお使いください。また、カラス後は補正がきつくなり、ダメージが伸びません。相手ゲージ回収も多くなるので、早めに切ってしまうでしょう。

ハイカウンター確定時

2C > EXカラス > 2A > 低ダJB > 5B(4) > JB > 適当

興国二号(CS)

EX蛇>EX鳥>2C>A蛇(ホールド)>空投げ>A蛇発動>BE2C×2

2Cカウンター時

(2Cカウンターヒット) > BE5C > 2C > エリアル > ✖

(2Cカウンターヒット) > 2C > BE5C > エリアル > ✖

(2Cカウンターヒット) > 2C > エリアル > ✖

ぶっちゃけどれが高ダメージかわかりません。なので要調査。

アドリブ

以下につらつらと書きますが、そんなに難しいことではないです。文字で読むより、動画で見て学ぶ方がいいでしょう。

・ ハイジャンプキャンセルによる高度・相手との距離調整

JBやJCがヒットしたとき、次のjcでは高度が足りない場合があります。その場合、キャンセルしたい段数でhjcすると、高度がやや高くなり、離れていた相手との距離が近づき、コンボが決めやすくなります。またそのおかげで、次にJBを入れると2ヒットきっちり入り、ダメージも底上げできます。コンボ上達には必須テクニックといって良いでしょう。

・ JC後、空ダc > 2段J による高度・相手との距離調整

空投げ間合いに相手がなく、且つ通常の jc > JB > JC等々では高度が高くて、こちらが有利な状況で締められない。そういう場合はコンボを妥協して空ダc > 2段J をすることで、安定して相手と同じ高度になれます。JCを挟むなりして、空投げで締めましょう。カマキリで打ち上げたり、カスあたりからのエリアルの状況に多いです。

・ JBによる高度調整

コンボのレシピにもよりますが、JCの最後4段目が当たらないと、画面端連行 起き攻め、の流れを崩してしまいます。また威力も落ちてしまいますので、なるべく当てたいところです。そこで、JBを1ヒットにすることで、ネロの高度低下を抑えJC4段目を当てます。JB1ヒット分ダメージが安くなりますが、コンボの継続が優先です。

・ 相手と距離が離れたときのJAJB拾い

相手と多少距離が離れてしまい、JBがしっかり入らなさそうなときは、JAJBとすることで確実にコンボを継続することができます。

・ 高空状態における拾い

特にカマキリ後は高空でコンボを決めなければなりません。その際、JBでJCのつなぎをすると、高度が低くなり、JCの回数が増やせない場合が多々あります。そこでJAでつなげることで、場合によっては画面端にまで運ぶことが可能です。JAはJBより高度低下が低いことを覚えておきましょう。

・ JCを三段目で切ることによる高度調整

JCが低く当たってしまったというときに、とっさに三段目でjcないしhjcして高度を稼ぎます。やはり4段目が当たらない分、ダメージが低くなりますが、起き攻めで十分なリターンが得られます。

・ ディレイ

これが一番難しいです。失敗するとインバリが出るばかりか、コンボが終わってしまいます。できればいたくない要素ではありますが、相手との高度やレシピによっては入れなくてははいけません。

・ JCが降り際低空でヒットした場合

ぶっとんでいく相手を着地5Aで止めて、再度エリアルへもっていけます。かなりテクい。

締め

コンボレシピの「**ス**」「**締め**」、にあたる部分です。
締め方には大きくわけて、

- ・「**JCス(押しつけスor逆飛ばしス)**」
- ・「**空投げス(押しつけ投げスor逆飛ばし投げス)**」
- ・「**溜めワニス(スシコンor徳スベ)**」

の3つ、細かく分類すると6つほどに分岐します。
締め方に関しては、キャラ対策や各個人のプレイヤースタイル、状況によりますので、その時々を使い分けられるようになりましょう。

押しつけス

コンボの最後をJCにして、相手より先に降ります。
主に強力なりバサ技を持っている相手や、ゲージが無くて空投げ > EXカラスまで行けないとき等々に使います。
相手は空中で受け身可能になるので、そこで読みあいが発生します。締めた後の基本的な候補は、
< **各種動物召還 or 待って対空2C or 受け身狩り・対空固めのJC or 4Cで追い打ち or 各種行動** >
インバリが出たり、JCの最後4段目が入らなかったりすると、こちらの有利が減ってしまうので、高度には十分気をつけて、綺麗に締めましょう。

JBJCス

着地 > JC > jc > JB > JC

JC後、jcしてJB > JCです。相手に密着しすぎると、自分が画面端を背負ってしまいますので、jcをするときは真上か後ろに跳びます。
JBは高度により2ヒット入ります。安定性を取るなら1ヒットですが、2ヒットを見極められるようになると、ダメの底上げにもなります。なお画面端をあえて背負って、相手の受身方向を惑わせることもできます。通常後方受身をとりますが、こちらが画面端を背負うと前方受身になり、うまくシカさんとネロの間に入ってきます。

JCs

着地 > JC > jc > JC

JBを入れると、JCの4段目のぶっ飛ばしが入らなくなりそうなときはこっちです。

締めた後

- ・ 各種動物召還
- ・ 待って対空2C
- ・ 受け身狩り・対空固めのJC
- ・ 4Cで追い打ち
- ・ 各種行動

逆飛ばしス

コンボ中に裏周りができた場合、今いる画面端と逆方向にJCでぶっ飛ばす締め方です。用途は押しつけスの用途と同じです。画面端に置いておきたくない、読みあいに不利が出るキャラ、ワルクのように画面端から抜け出すのに適した技を持っているキャラの時は、こちらを使用しましょ

う。あえて自由にさせることで、相手の事故を狙います。

空ダc > JC✗

着地 > JC > jc > JC > 空ダc > JC

jc前のJCが低めに入った場合、2段目か3段目でキャンセルしてJCにつなげます。

JBIC✗

着地 > JC > jc > JB > JC (> 空ダc > JC)

JBは高度を見て入れるかどうか決めましょう。ラストJC4段目が入ることが条件です。また、高度によっては空ダc > JCで追っかけることも可能ですが、JCが3段で終わるとあまりおいしくありません。ヒット数も増え気味になるので、入れるときは高度をよく見て決めましょう。どちらかという、相手高度が高めの時の妥協✗ですね。

空投げ✗

ネ口の本領が発揮される締め方です。相手を画面端にたたきつけて、起き攻めを敢行します。投げる状況は「押しつけ投げと逆飛ばし投げ(空ダあり・なし)」があります。

押しつけ投げ：

押しつけ締めのラストを空投げで締めます。

JC投げ✗

着地 > JC > jc (> JB) > JC > 空投げ

最も代表的な締め方です。ラストのJCにJBを挟んで、JCの3段なり4段目で空投げするアドリブもあります。

JB投げ✗

着地 > JC > jc > JB > 空投げ

上記の締め方より、相手との距離が微妙に変わります。

JBIB投げ✗

着地 > 垂直hj > JB > hjc > JB > JC > 空投げ

参考動画：

まずはどんな締め方なのか、動画を見た方が速いと思うので、
つつーことで、

着地 > 垂直HJ > JB (> JC(1)) > hjc > JB > JC > 空投げ

が、通常のjcを使った締め方より高ダメで締められます。しかもゲージ回収量もなかなか。さあ、この締め方をマスターして、一枚上手のできるネ口になろう！！

注意点：

1. 垂直HJであること。
大前提であり、ある意味すべて
斜めHJだと、J軌道が低空になるので、JBが入りません。よって、HJは垂直HJです。
2. インバリ出さないためにも、着地後最速でHJ。
これが難しいです。着キャンみたいな感じで、最速で垂直HJ入力します。ちょうど着地間際

- に入力を始める感じが良いでしょう。
3. 垂直HJ後のJBを確実に当てるため、自分と相手の高度を低く抑えること。
自分か相手の高度が高いと、JBがカス当たりになったり、インバリがでて成功しません。自分と相手の高度を低く抑えるために、いろいろ工夫しましょう。
 4. 裏周り気味のJBはJBカス当たりになりやすいので、安定性を取るために裏周り気味は避ける。
裏周りでも締めることはできるのですが、当たり方が変になったり、キャラによっては上手く決まらない場合もあり、安定性に欠けます。裏周り気味になりそうだったら、別の締め方に変えましょう。
 5. ジャンプ高度が高くなるので、空投げ後でも従来の締め方より着地後の猶予が短くなります。EXカラスを撒くときは十分注意しましょう。

追記；

と、書いてはみたんですが、裏周り気味でも締められますね。アリと言えはアリなんですが、個人的にはやっぱり安定性において、締め方変えたいです。
また下に示す方法ならば、裏に回ることはいらないです。

こうすると上手くいくんじゃないかなー：

注意点に即して説明します。

- 1.入力を正確にしましょう。少しでも9要素が入ると、ネロが斜めにかっ跳んでいきます。ぶっちやけ筐体のレバーメンテがモノを言う可能性が。
- 3.こちら辺は自分で工夫した方がいい気もしますが、ひとつに自分の高度を抑えめにする方法として、垂直HJ前のエアリアルコンボの随所にディレイをかける。ふたつに相手の高度を低く抑えるために、地上コンボを最速キャンセルでエアリアルにつなぐ。
- 4.垂直HJ前のコンボの2回目のJBを、垂直jcにすると、相手にめり込まなくなります。相手との距離を取ることができます。垂直HJ後の2回目のJBをhjcするとき相手に密着するので、JBが当たれば問題なしということで。

コンボ中にインバリが出てしまう人は、3.ができていないと思います。ディレイをかけてネロの高度を低くし、なるべく地上に早く着いて垂直HJをすれば、相手の受け身不能時間中にコンボが入り、インバリは出にくいです。
まあなんだかんだ言って、一番最後のhjcが、垂直HJ直後で入力的に一番忙しいのでここが最後の鬼門ですねい。

謝辞

ふうふうさん、うどんげさん、アザーッス！

逆飛ばし投げ：

画面端時ネロの本体が背を向けている状態から、一番近い画面端方向へ投げます。

JC投げ

着地 > 垂直J or HJ 等 > JC(2~4) > jc > JC(ここまでで相手キャラと完全に重なっている) > 空ダc > 最近画面端方向空投げ

...

JB/C投げ

着地 > JC(2~4) > jc > JB > JC(3~4) > 最近画面端方向空投げ

...