

## HS-通常技

### 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。

### HSの通常技

HS全体では変わった性能ですが、通常技の変更は少なく、むしろ使いやすくなっています。対空は5Bと2Cに3Cが追加されたので、さらに鉄壁要塞化。ただでさえリーチが長いのに、それが前ダで高速移動するので、かなりのプレッシャーを与えられます。その長いリーチを最大限に活かし、相手にドンドン接近していきましょう。

## 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



ビートの隙消し、引きずり下ろしからの空中ガード狩り、発生を生かしてのJA先端からのコンボなどが主な用途。

MBACver.B時代そこそこ有効だった対空としての用途は、アーマーがある今作ではリスクの方が大きいので、オススメできない。

### 5B | [活用](#)

通称：狼さん

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
5	1(6)14	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



近距離では、おなじみの初段の発生の早さ&判定の大きさを生かしてのコンボ始動・ファジー・暴れなどに使用。

特に今回は邪魔な相殺が削除されたのとアーマーシステムのおかげで、暴れとしての性能が少し向上している。

中距離では空中ガード不能を生かしてのジャンプ防止。下をカバーする蛇とセットで出すのが定石。

相手の高度と距離を見極めて、エリアルに行くか動物を出すかを的確に判断できるようになっておこう。

## 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・800	150・250・600	3.0*2・9.0	150*3	立屈	なし・上書き60%*2	なし



全体フレームは短くなっているが、やはりワニはワニ・・・  
一応、近距離で暴れつぶしっぽく使えなくもない。

## 2A | 活用

通称：カニさん

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
6	5	9	-0	11	170×2	100×2	1.7×2	25×2	屈	上書き75%×2	なし



発生6Fだが、長くて下段で位置が高くて二段技という超優秀技。  
固め・地上牽制・コンボ・崩しなど用途は様々。  
他スタイルよりちょっぴり姿勢が低いのもウリ。

## 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



今回は相殺が無くなって暴れ技としての性能が皆無になったので、ほぼ2Aや5Bからのコンボ・固め専用。

A蛇からの全方向受け身狩り性能は健在。

## 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 立屈 上書き80 なし



おなじみ主力対空技のシャーク君。  
空中避けの存在により脊髄対空的な使い方は危なくなったものの、代わりにシールドされても各種キャンセルができる&アーマーの存在により、結局はプラスになった気がしなくもない。  
ガード硬直が長いので、地上の固めでもそこそこ活躍。

## JA | [活用](#)



システム変更により使い勝手が大幅に落ちたが、置きとしてはまだそこそこ使える。  
立ち回りよりも、高めJB > JAのいれっば狩り、低ダJA > 2Aでの崩しなどの使い方がメイン。

## JB | [活用](#)



持続と範囲が滅茶苦茶なので、いわゆる置き技として最高峰の性能を誇る。  
さらにコンボ・攻め・鴨音にも大活躍。  
JBを制す者がネロを制すといっても過言ではない重要技。

## JC | [活用](#)



通称ホアー。ネロのコンボの代名詞的な技。  
立ち回りでは主に、リーチの長さを生かした置き対空や、持続の長さを生かしての空中受け身狩

りなどに使う。  
しゃがみ状態の相手にはデカキャラ以外当たらないものの、対地判定はそこそこ強かったりする。

## BE・特殊技

### BE2C | [活用](#)



おなじみコンボ専用技のケチラセ。  
今回はHJキャンセルの仕様変更でコンボで使う機会が減ったので、やや出番が減った。  
判定は2Cより微妙に強くて威力も高いので、読みきったときの置き対空としての使い方もある。

### 4C | [活用](#)

通称：カマキリ



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。

### 3C | [活用](#)

通称：ウシさん



出るまでが多少遅く、カマキリの様に二段構えになっている。一段目は横に長く、二段目は上に長い上にやや後方まで攻撃する。  
対地では両シオン・両アルク・ネロ・ワラキア・紅摩・青子・リーズの立ち状態にしか二段目が当たらないので、空中の相手に初段を当てるのが前提。  
判定自体は弱いので対空には向かないが、異常なまでの判定の大きさを生かして近距離での飛び

狩りに大活躍。引き摺り下ろしからも使える。  
補正が全くないので、上手く空中の相手にぶち当ててからのコンボは至福のダメージとなる。

5A > 6A > 6A | [活用](#)



ネロのワンツースリー。立ち状態で5 A > クワガタ > カマキリを繰り返す。  
通算3HITする上段技で、1~2段目は通常技でキャンセル可能。3段目はHIT時のみ各種キャンセル可能。  
2段目のクワガタはFSの5Bに近い性能。3段目のカマキリは4Cと違い、水平方向から上方向に薙ぐ。  
コンボに組み込むことも可能だが、何分全ての段が相手がしゃがんでいると当たらない為使いづらい。  
主に跳び狩り仕込み投げなどに使う場合が多い。

---

## MBAACCは？

工事中